

A vibrant, stylized illustration of a cluttered room. A woman in a light blue shirt and dark skirt stands in the center, holding a small pink flower. To her left, a man in a light blue shirt and dark pants kneels on the floor. In the foreground, a girl with glasses sits on the floor, drawing in a sketchbook. The room is filled with various items: books, papers, a desk lamp, a fan, and a small table. The background shows a window with a view of a building. The overall style is colorful and expressive, with a mix of blue, green, and yellow tones. There are some yellow scribbles and lines throughout the image, adding to the dynamic feel.

IIIIV

ILLUSTRATION
MAKING &
VISUAL BOOK

丸紅 茜



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

ILLUSTRATION
MAKING & VISUAL BOOK

丸紅 茜

本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、
以下のガイドラインへのご協力をお願い致しております。
下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

ご質問される前に

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。
これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。
[正誤表] <https://www.shoeisha.co.jp/book/errata/>

ご質問方法

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。
[刊行物Q&A] <https://www.shoeisha.co.jp/book/qa/>

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、
下記「翔泳社 愛読者サービスセンター」までお問い合わせください。
電話でのご質問は、お受けしておりません。

回答について

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。
ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

ご質問に際してのご注意

本書の対象を越えるもの、記述個所を特定されないもの、
また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、予めご了承ください。

郵便物送付先およびFAX番号

送付先住所	〒160-0006 東京都新宿区舟町5
FAX番号	03-5362-3818
宛先	(株)翔泳社 愛読者サービスセンター

※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめました。が、著者や出版社などのいずれも、
本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

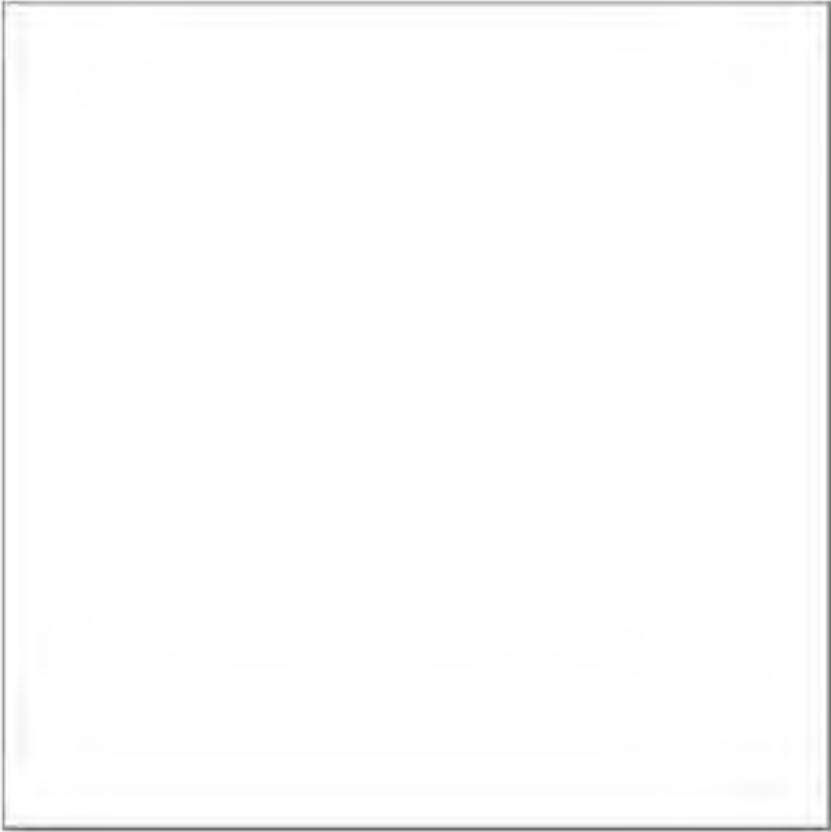
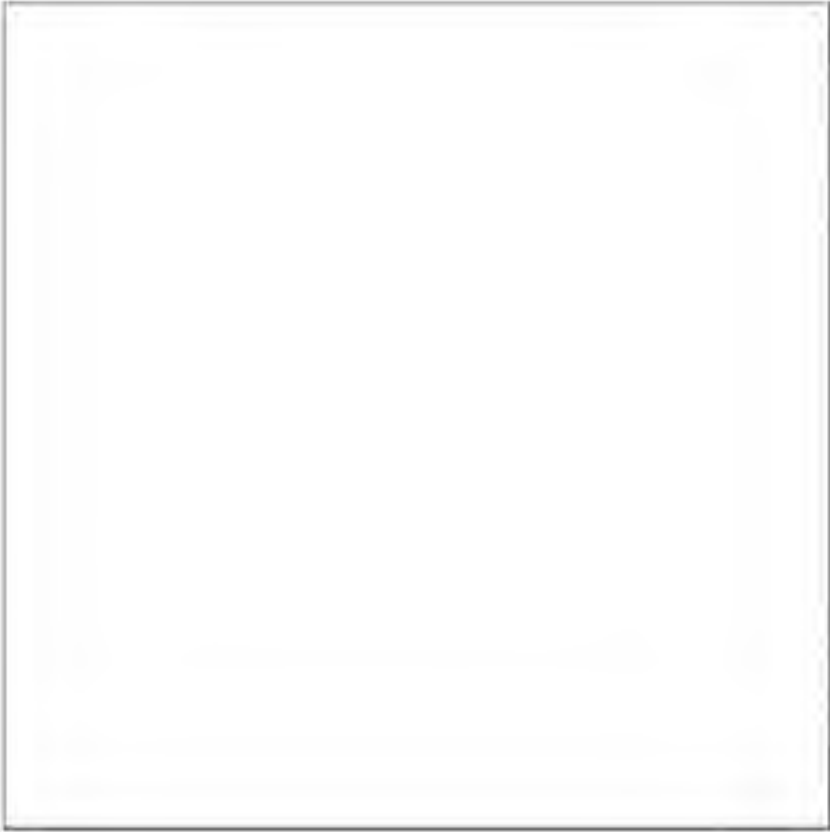
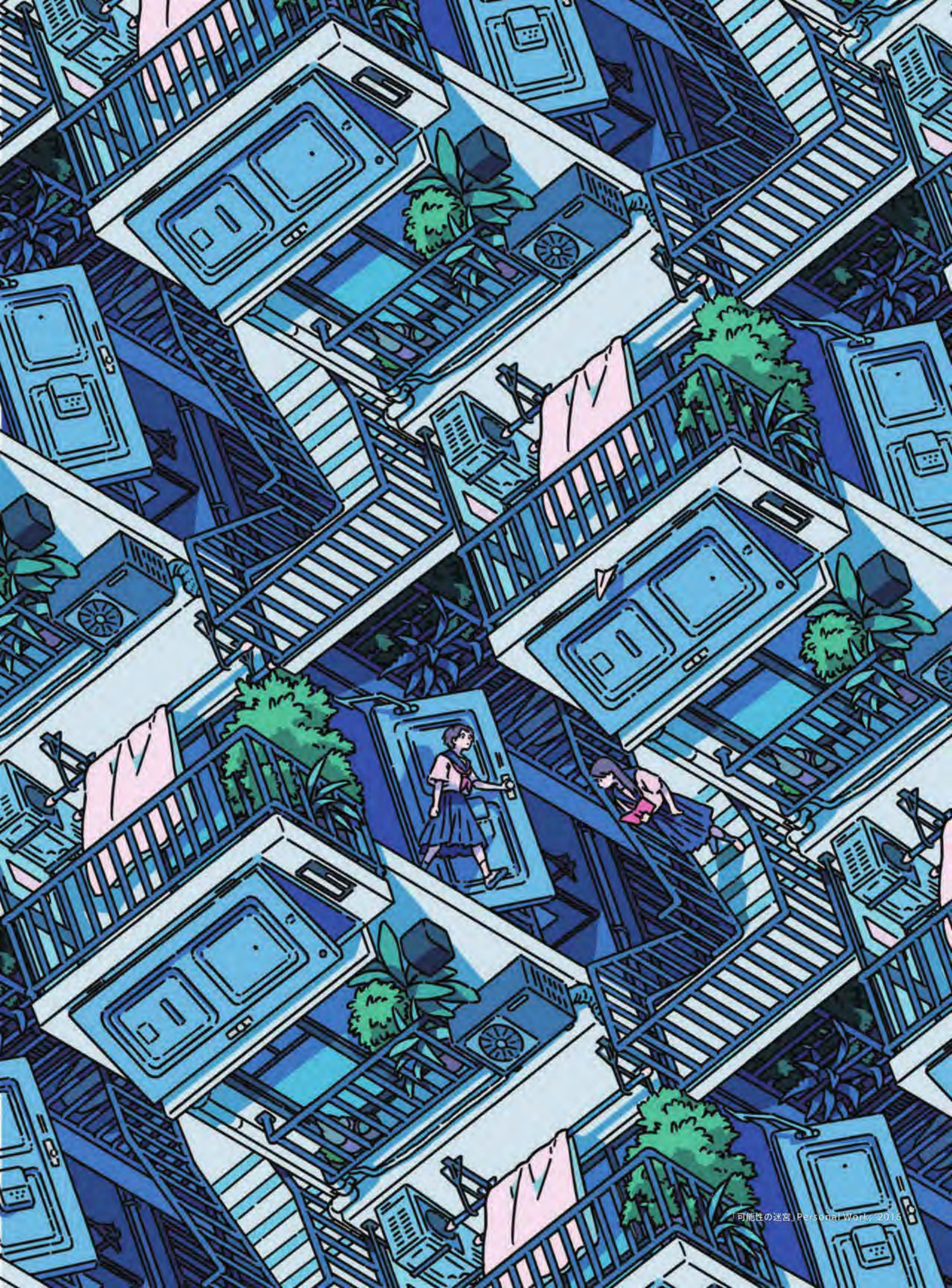


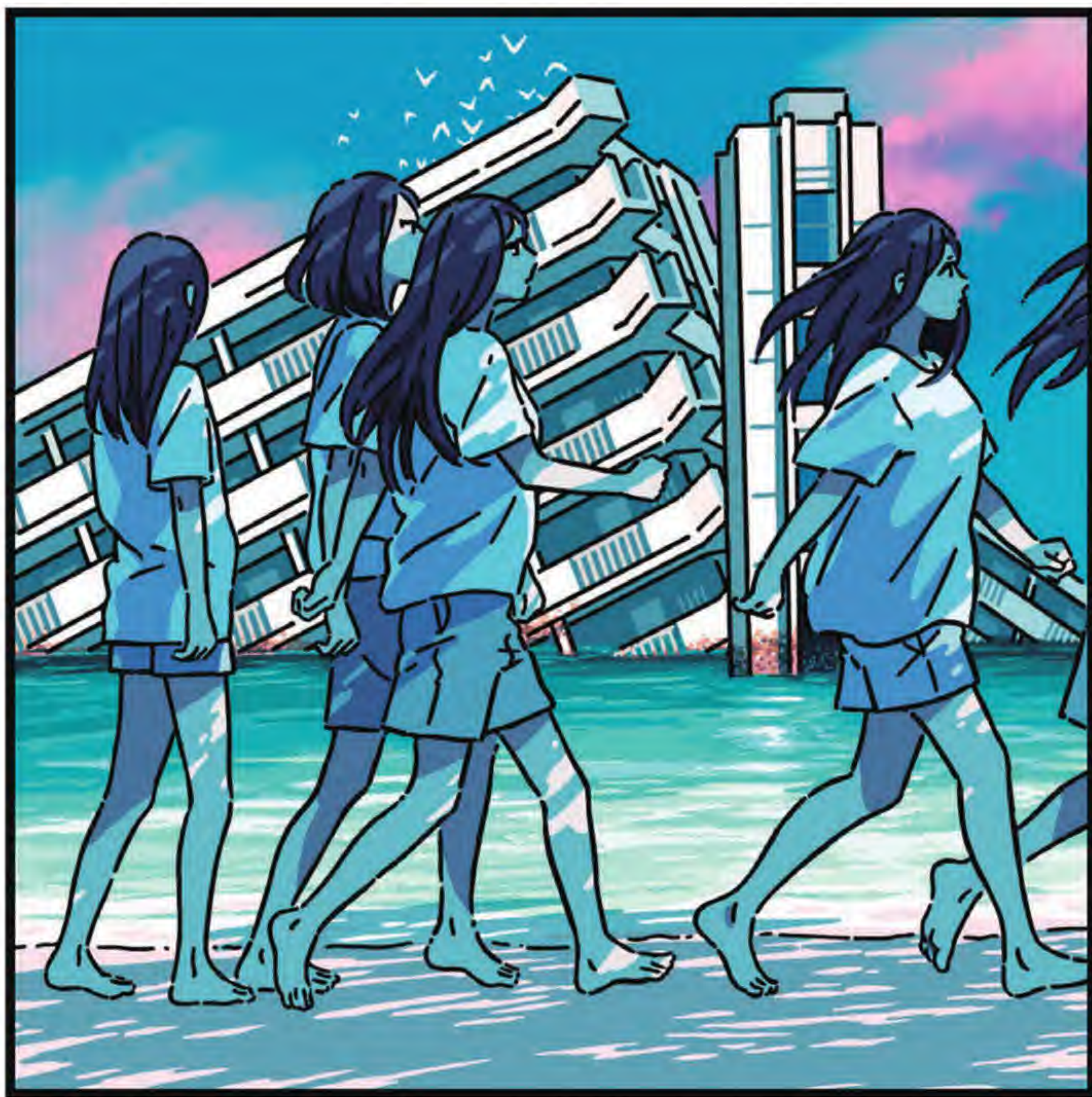


ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

丸紅 茜

日常の中に紛れ込んだファンタジーの世界を独特のタッチと色彩感覚で描き、多くの人々を惹きつけているイラストレーター、丸紅 茜。本書では、活動初期から現在に至るまでの作品に加え、描き下ろし作品のメイキング、秘蔵のラフスケッチ、創作の秘密に迫るインタビューを収録した。作家が紡ぐ世界観の魅力を、ぜひ隅々まで堪能してほしい。

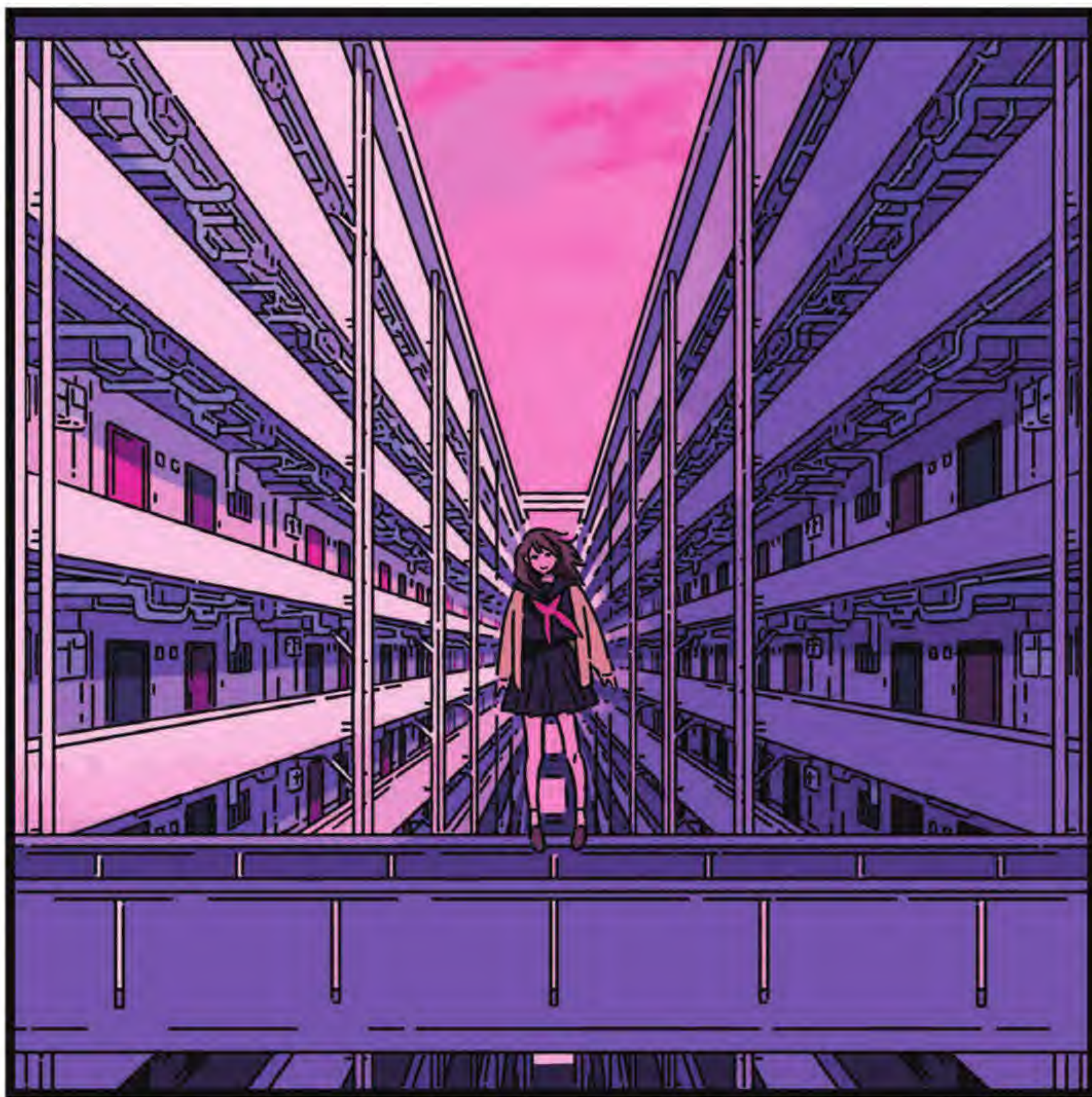




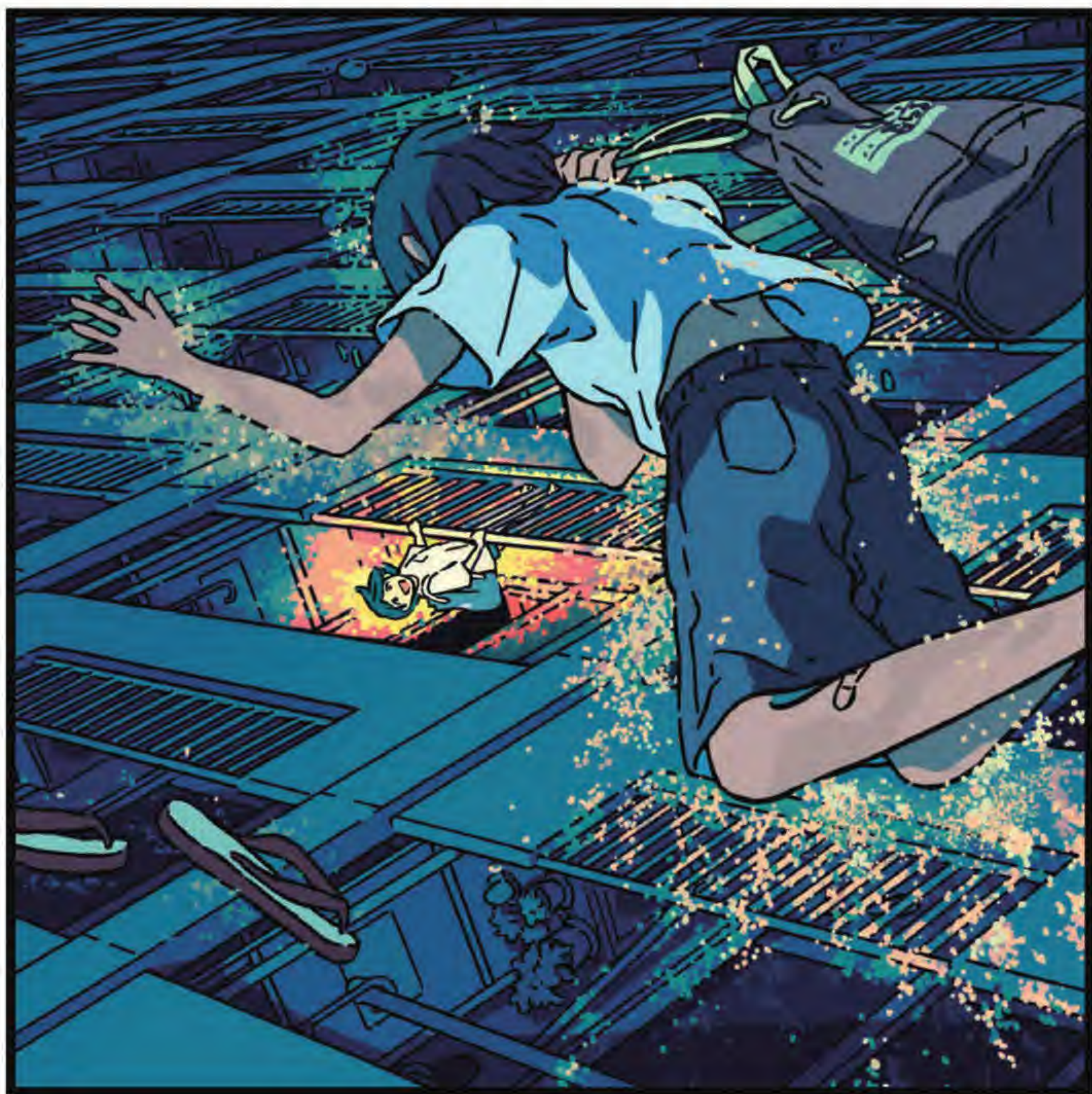
「むかしむかし、あるところに」Personal Work／2017



「海まで5分」Personal Work／2017



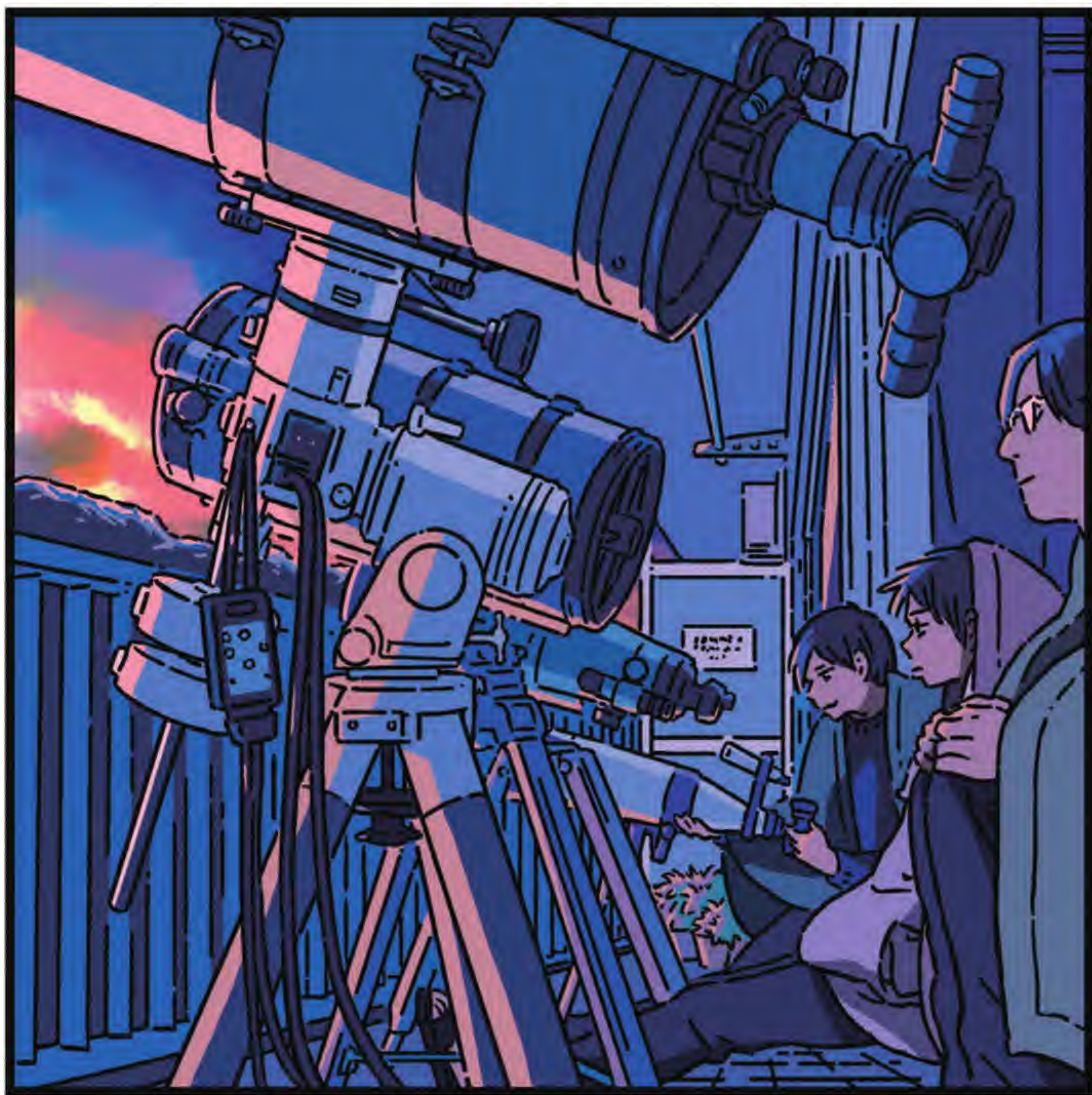
「つばさ」Personal Work/2017



「真夜中3時待ち合わせ」Personal Work／2017



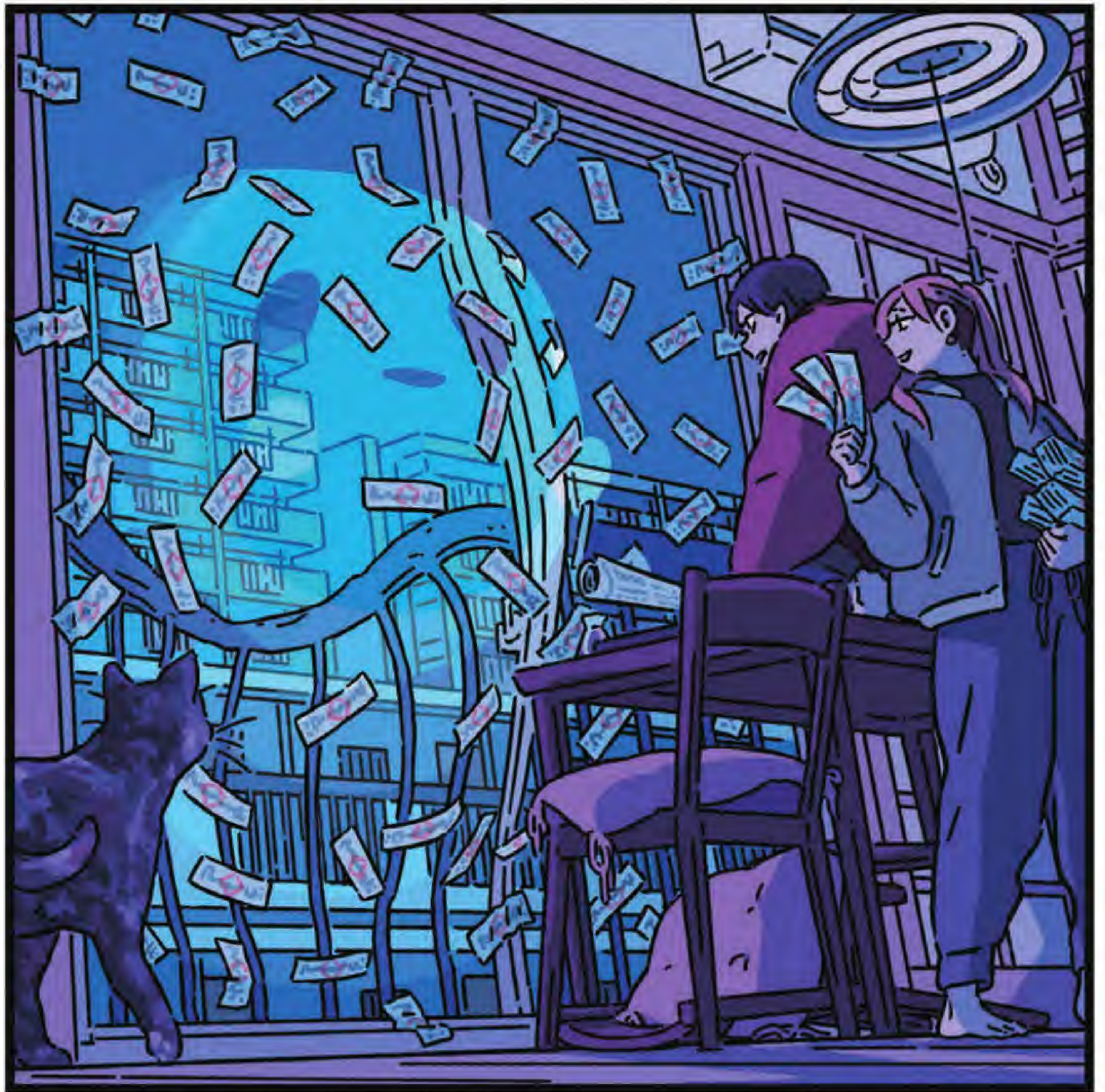
「34号棟の奇跡」Personal Work／2017



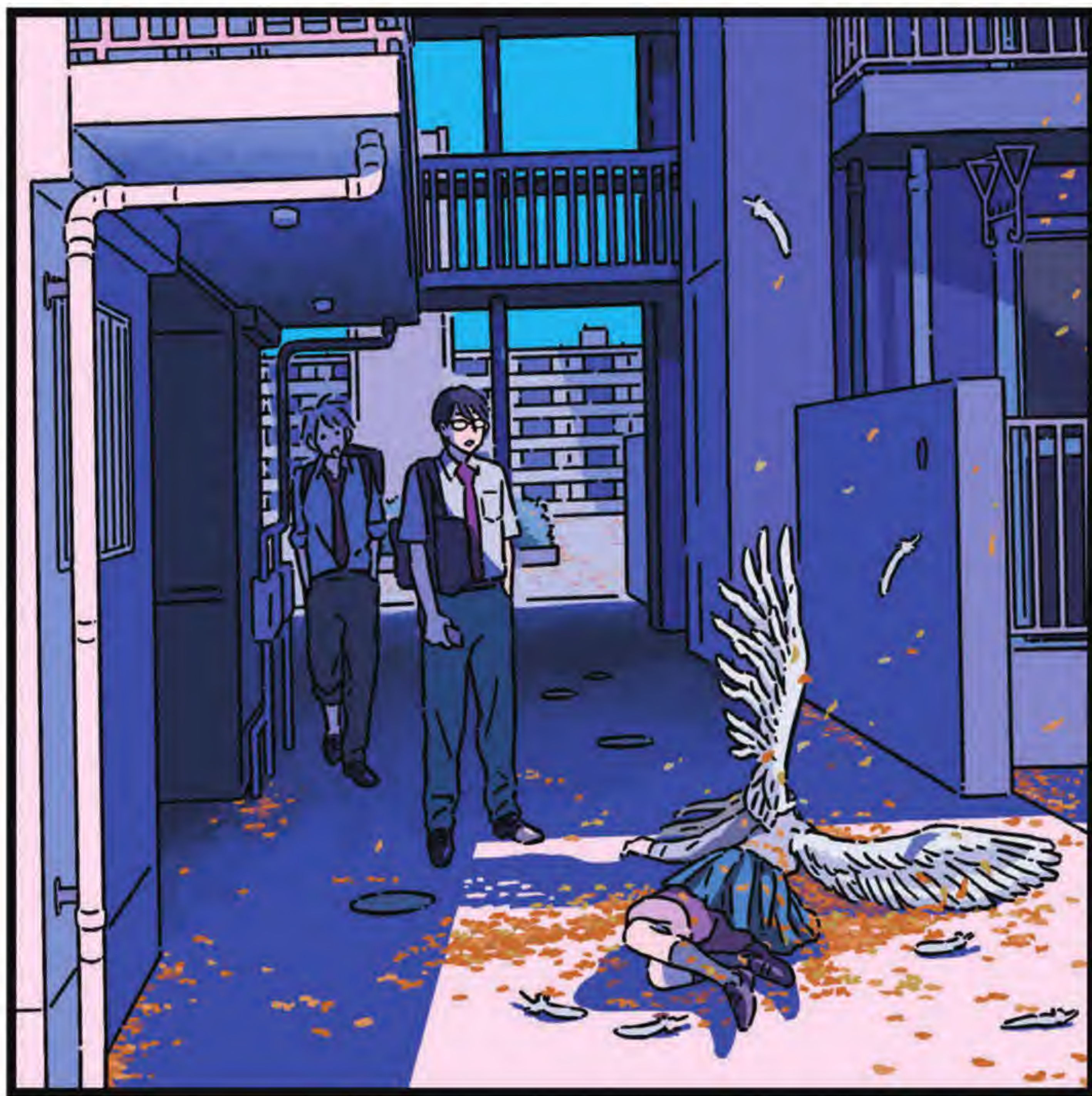
「夜を待つ」Personal Work/2017



「現実 バグ 直す 方法」Personal Work／2017



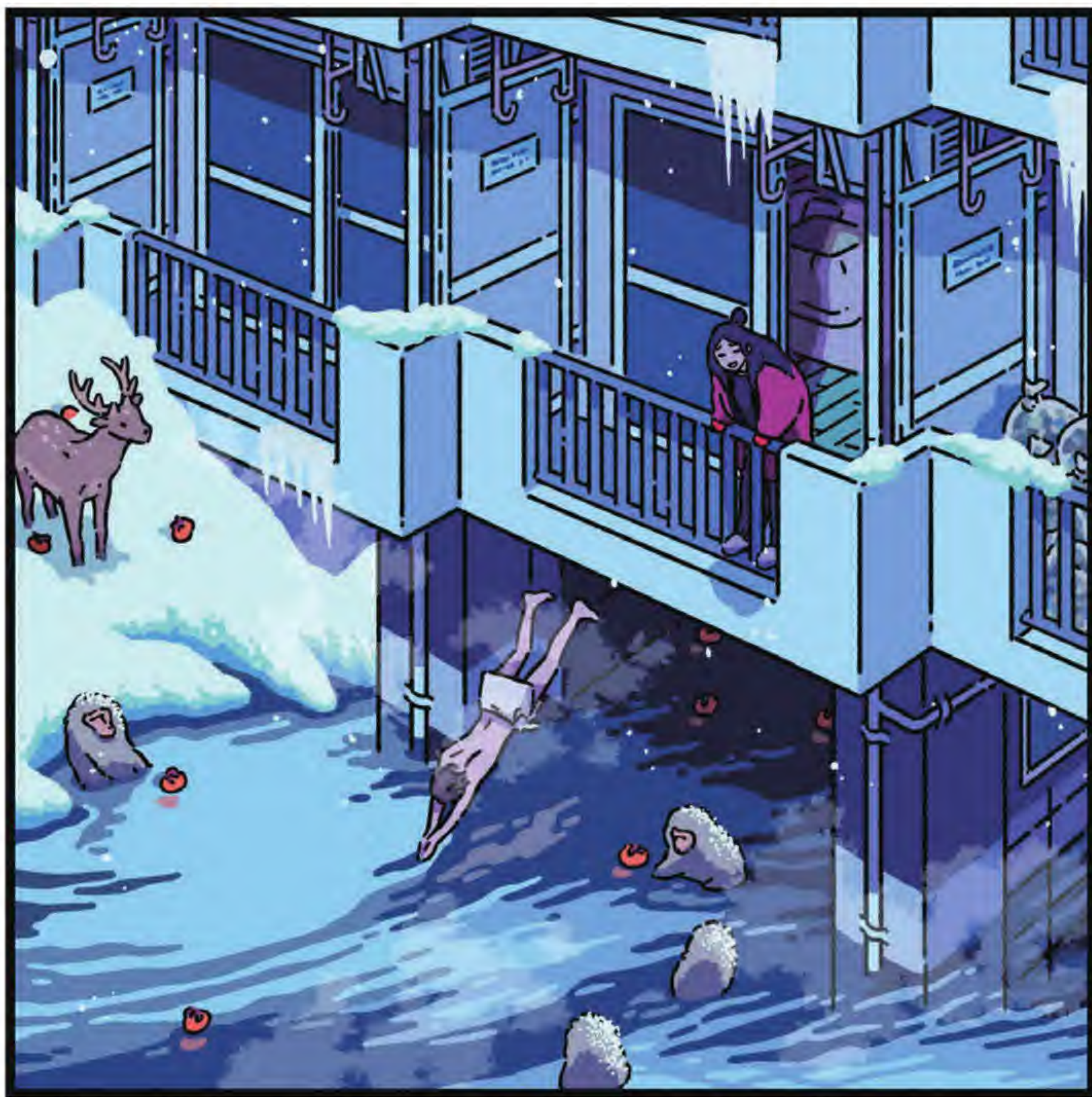
「おいでやす」Personal Work/2017



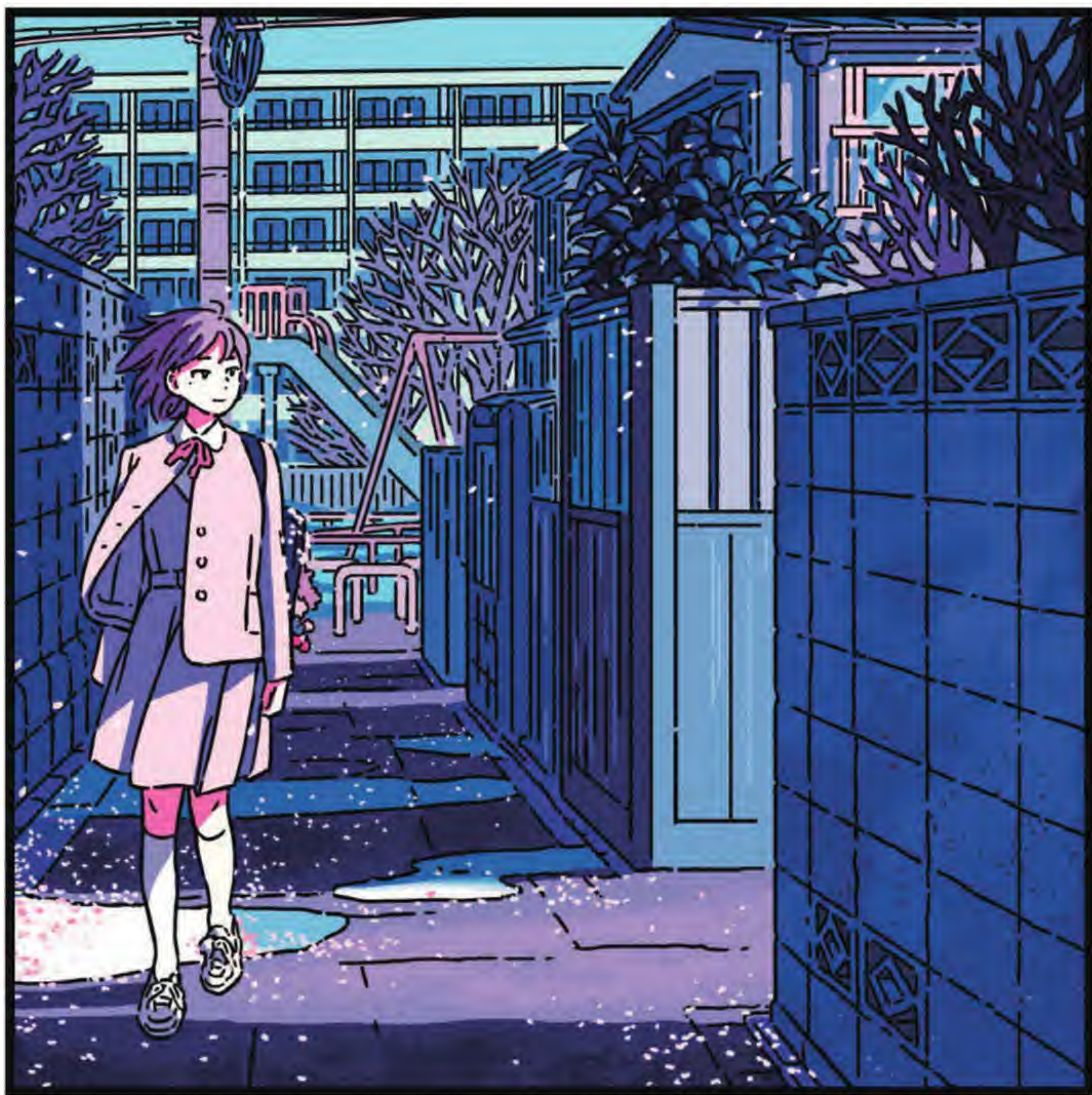
「おちてた」Personal Work／2017



「隠しステージ ボーナス稲荷」Personal Work/2017



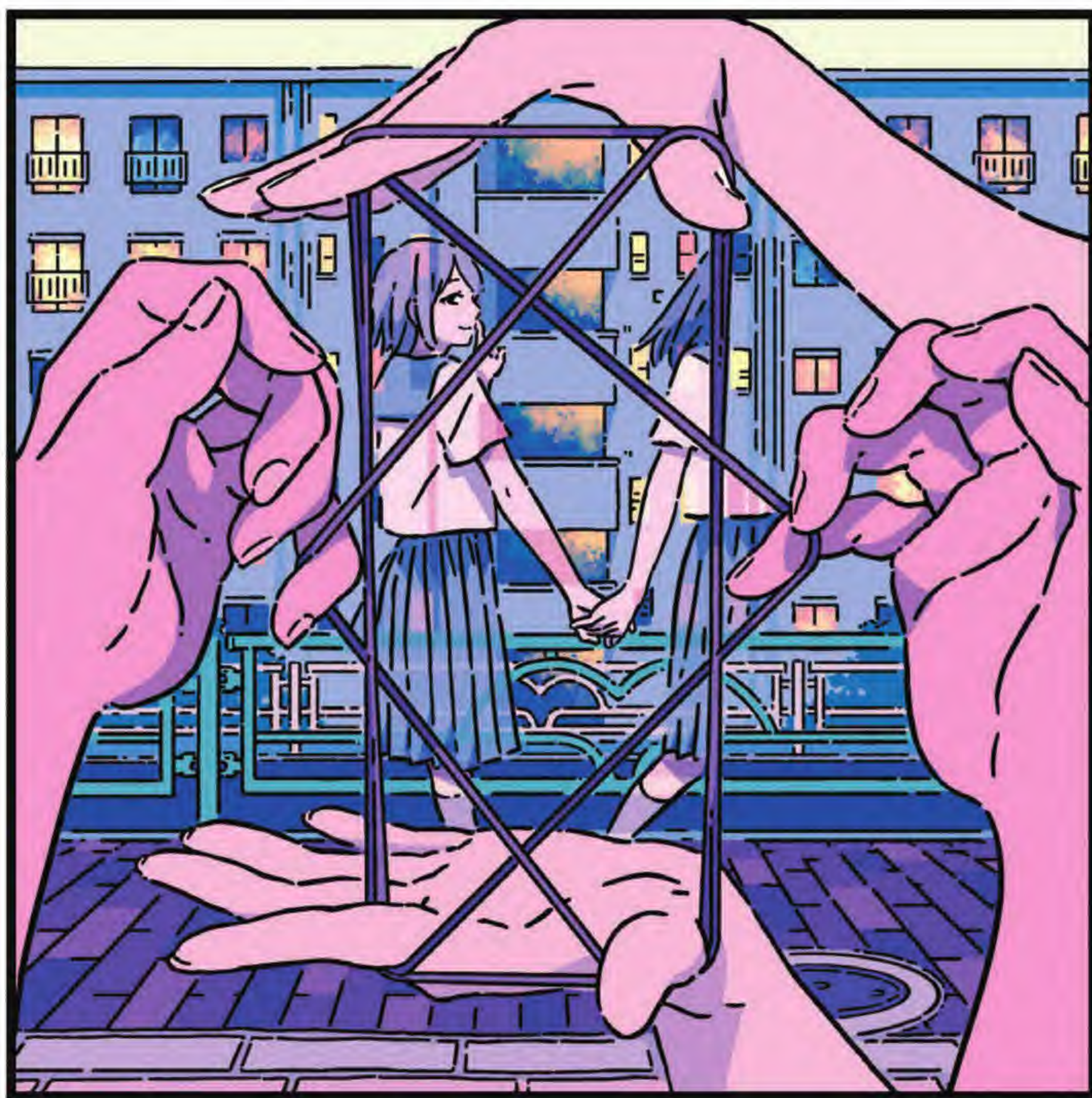
「ある朝、外は」Personal Work/2017



「春が光る」Personal Work/2017



「雲をもつかむ」Personal Work／2017



「魔法陣」Personal Work/2017



「雨がやんだね」Personal Work／2017



「燃え盛る秋」Personal Work／2017



「今夜だけのひみつの友だち」Personal Work／2017



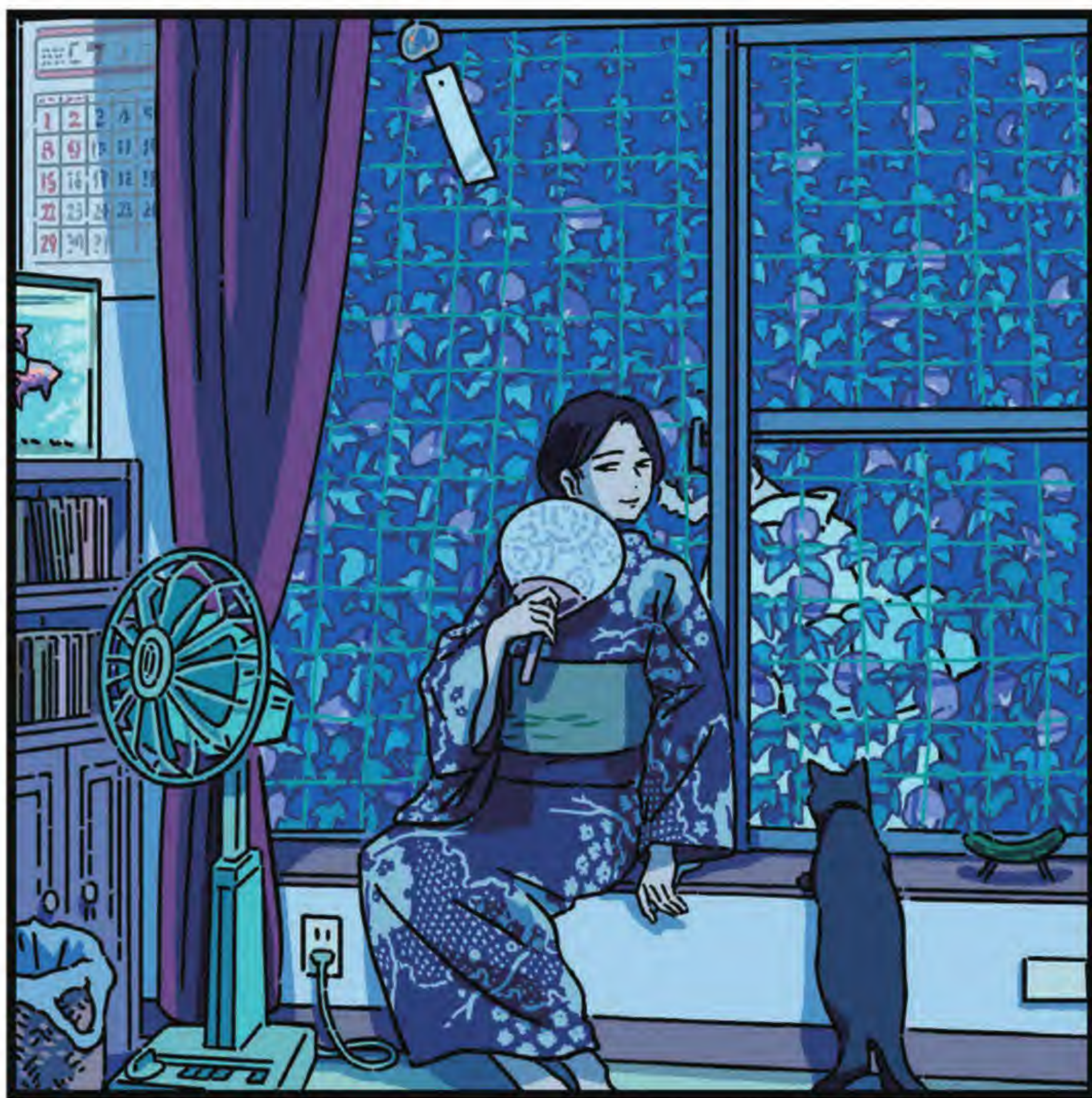
「微小重力の夏」Personal Work／2017



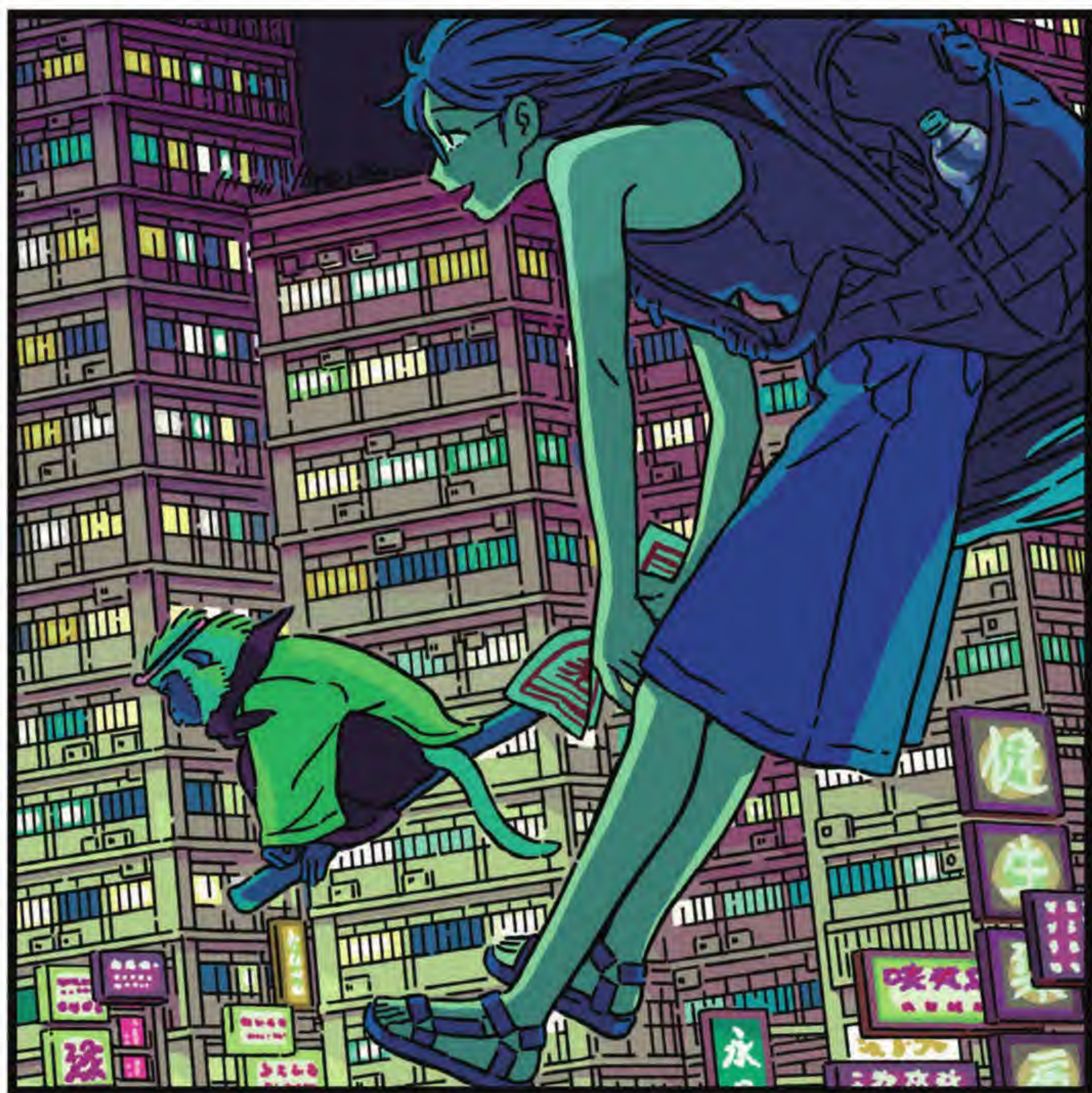
「ナイトクルージング」Personal Work／2017



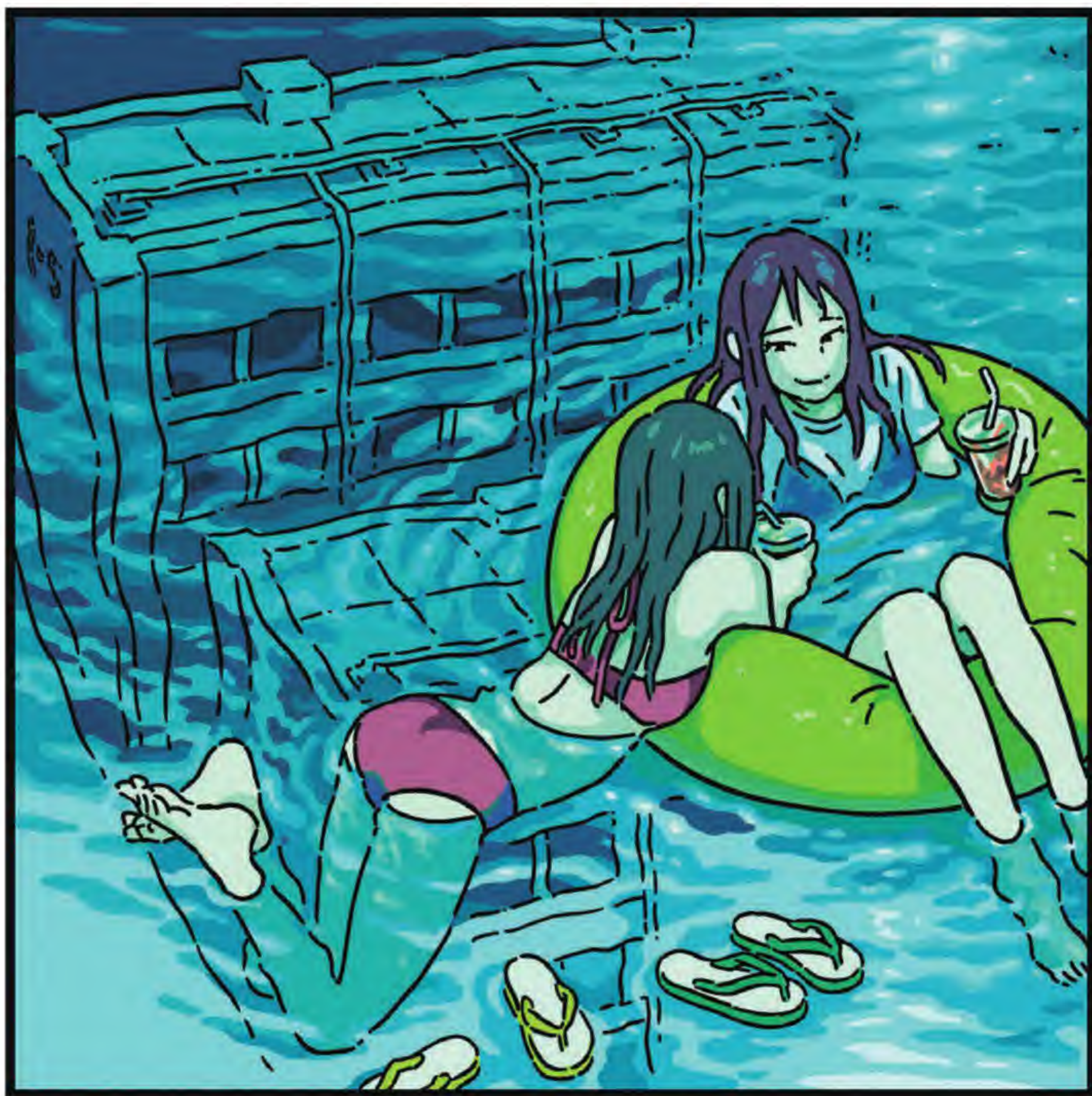
「日常以上、魔法未満」Personal Work／2017



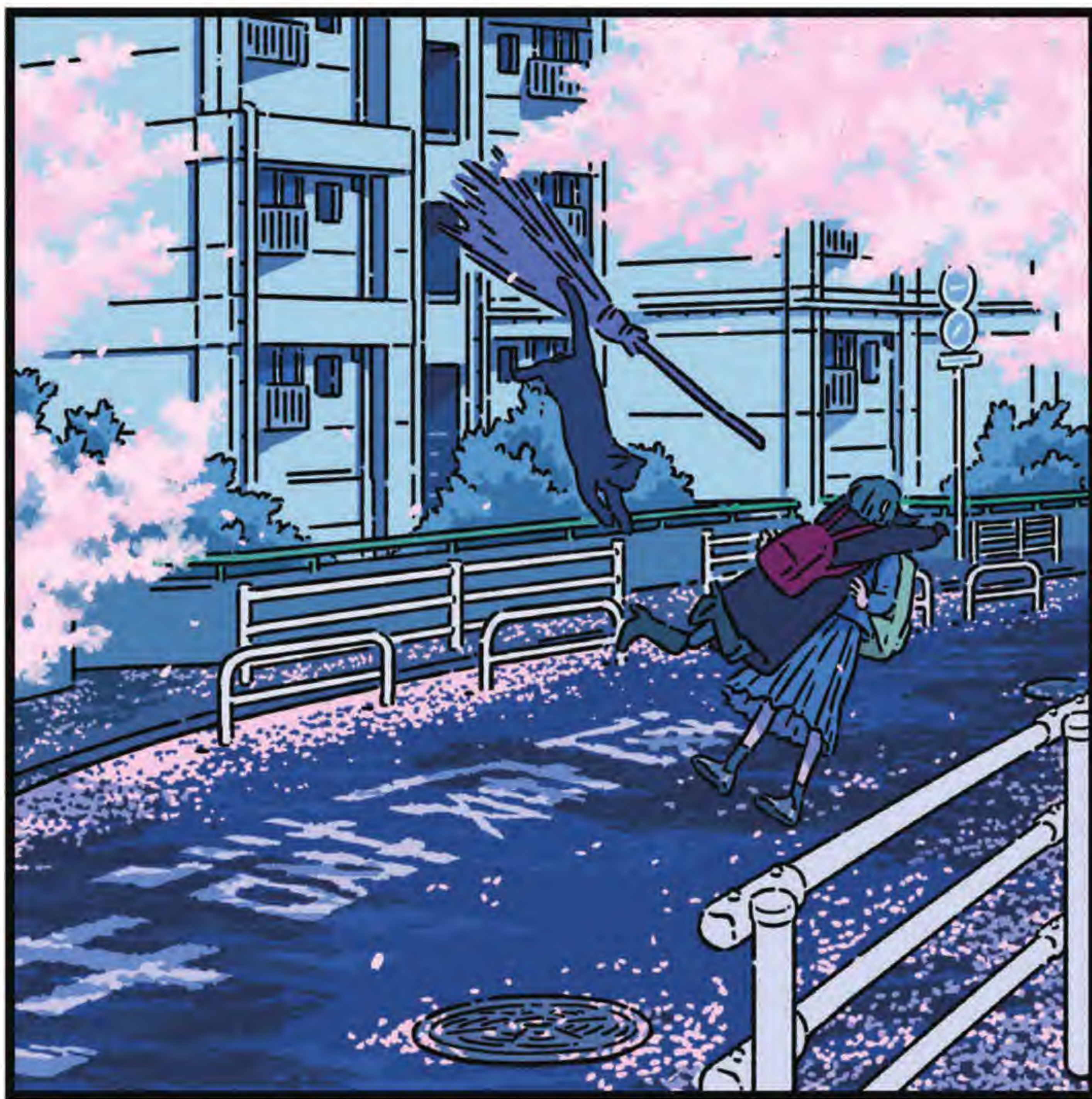
「おかえり」Personal Work/2017



「在香港少女」Personal Work／2017



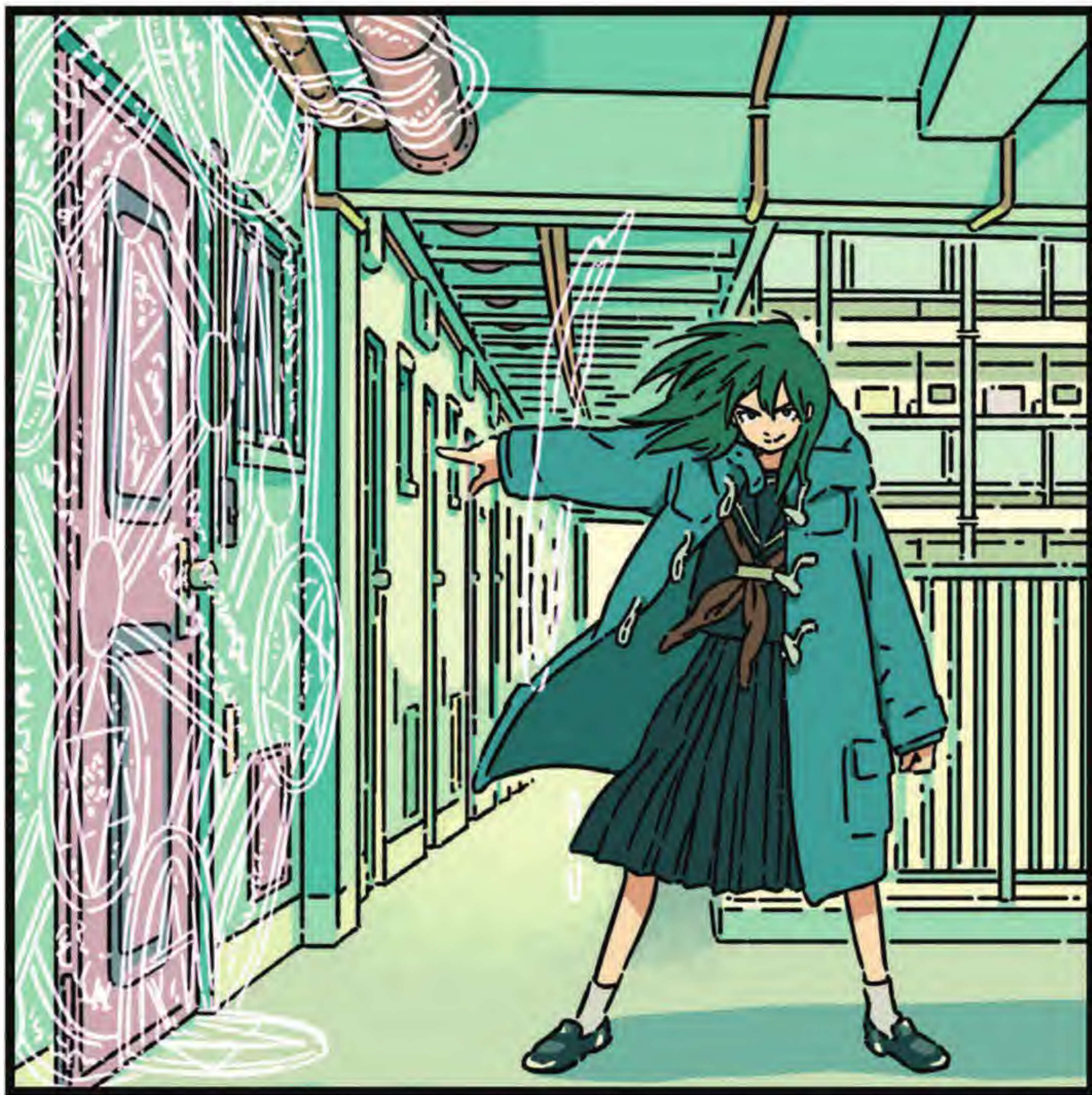
「しゅうまつのうみ」Personal Work／2017



「速度落せ」Personal Work/2016



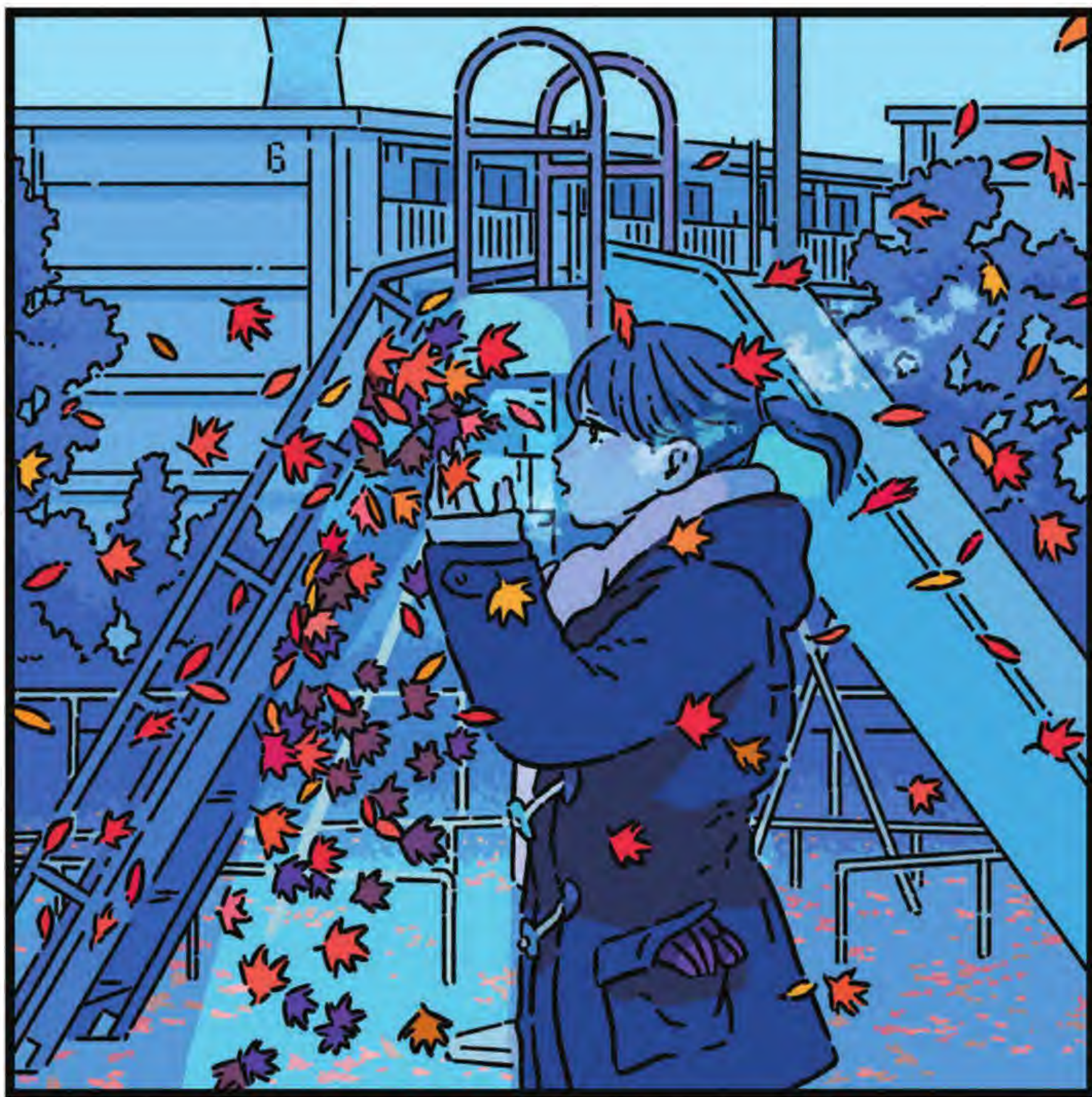
「まだ夢の中にいた」Personal Work／2016



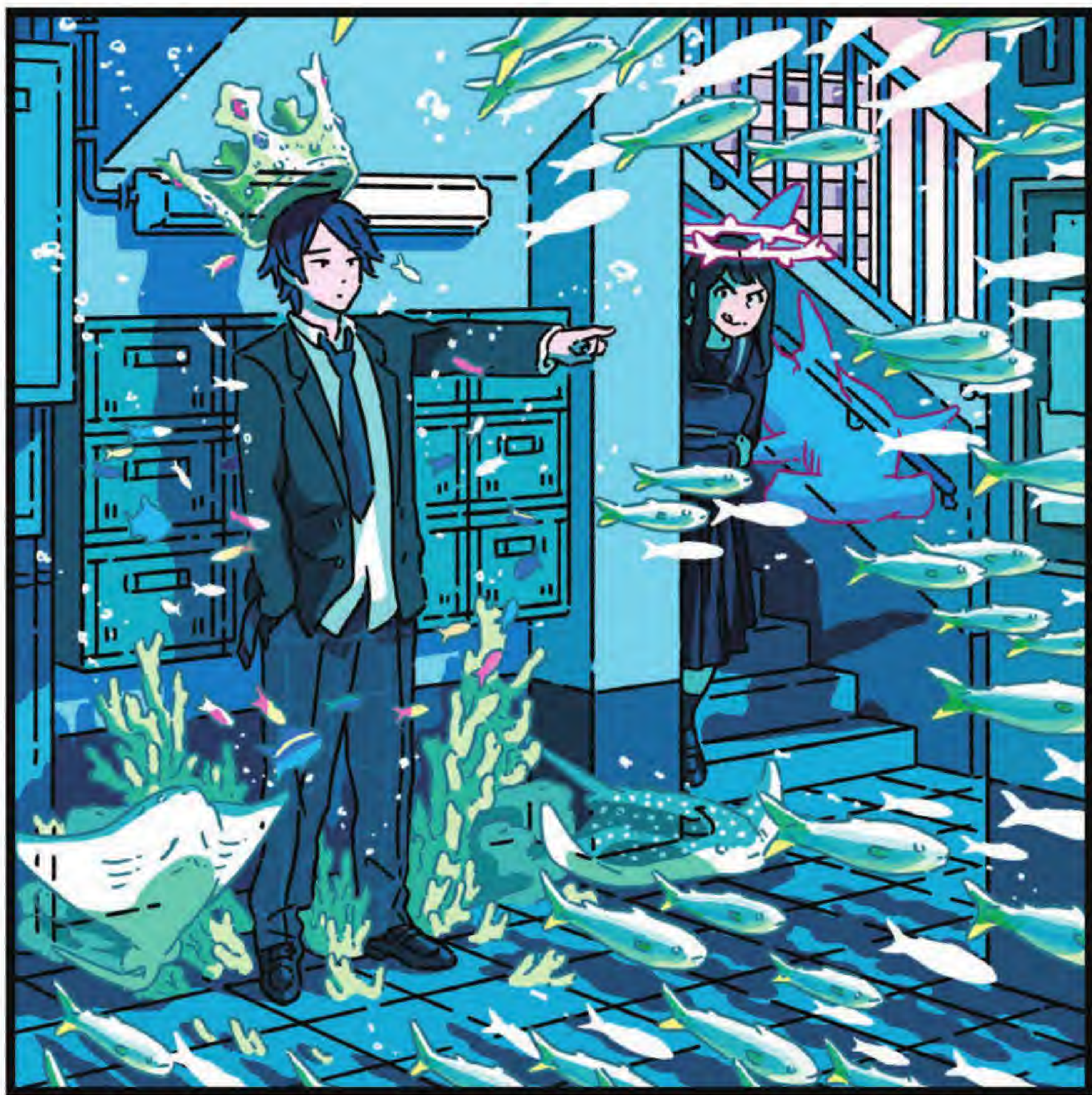
「少年漫画みたいに」Personal Work／2016



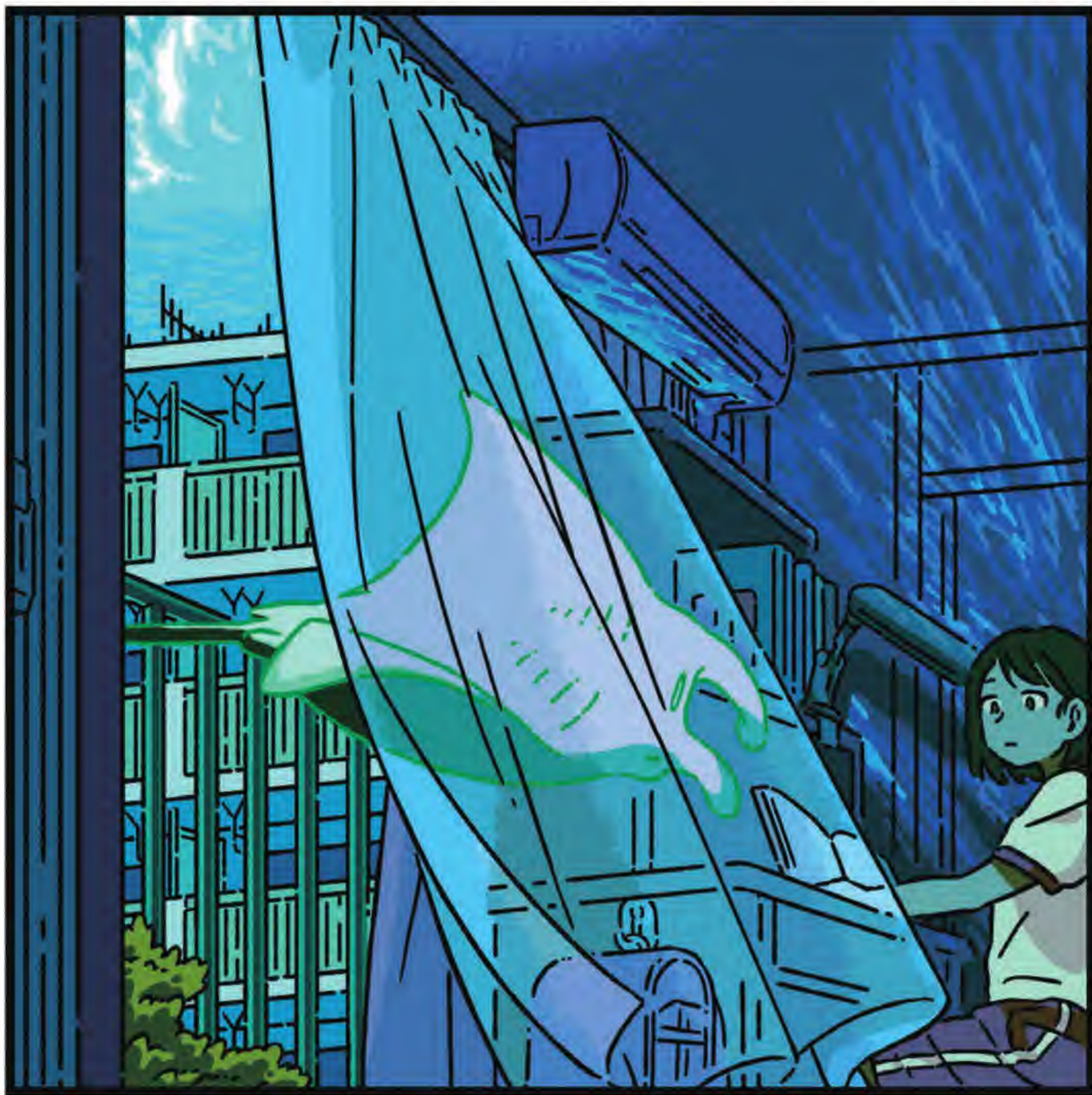
「大きな木の下」Personal Work／2016



「さよなら」Personal Work／2016



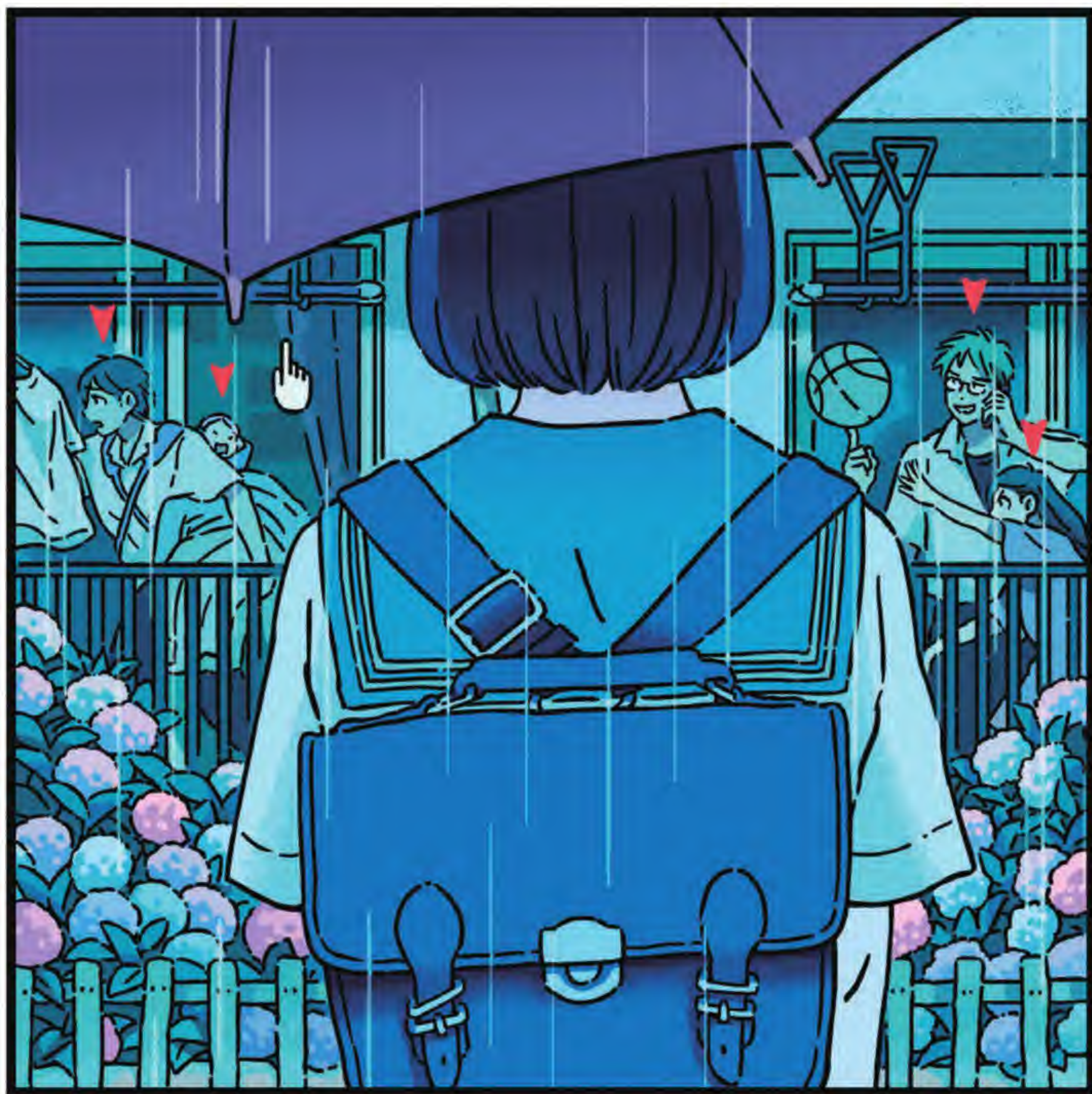
「B棟1階 中ボス 裏ルート」Personal Work／2016



「レースのカーテンが揺れた」Personal Work／2016



「君はいる」Personal Work／2016



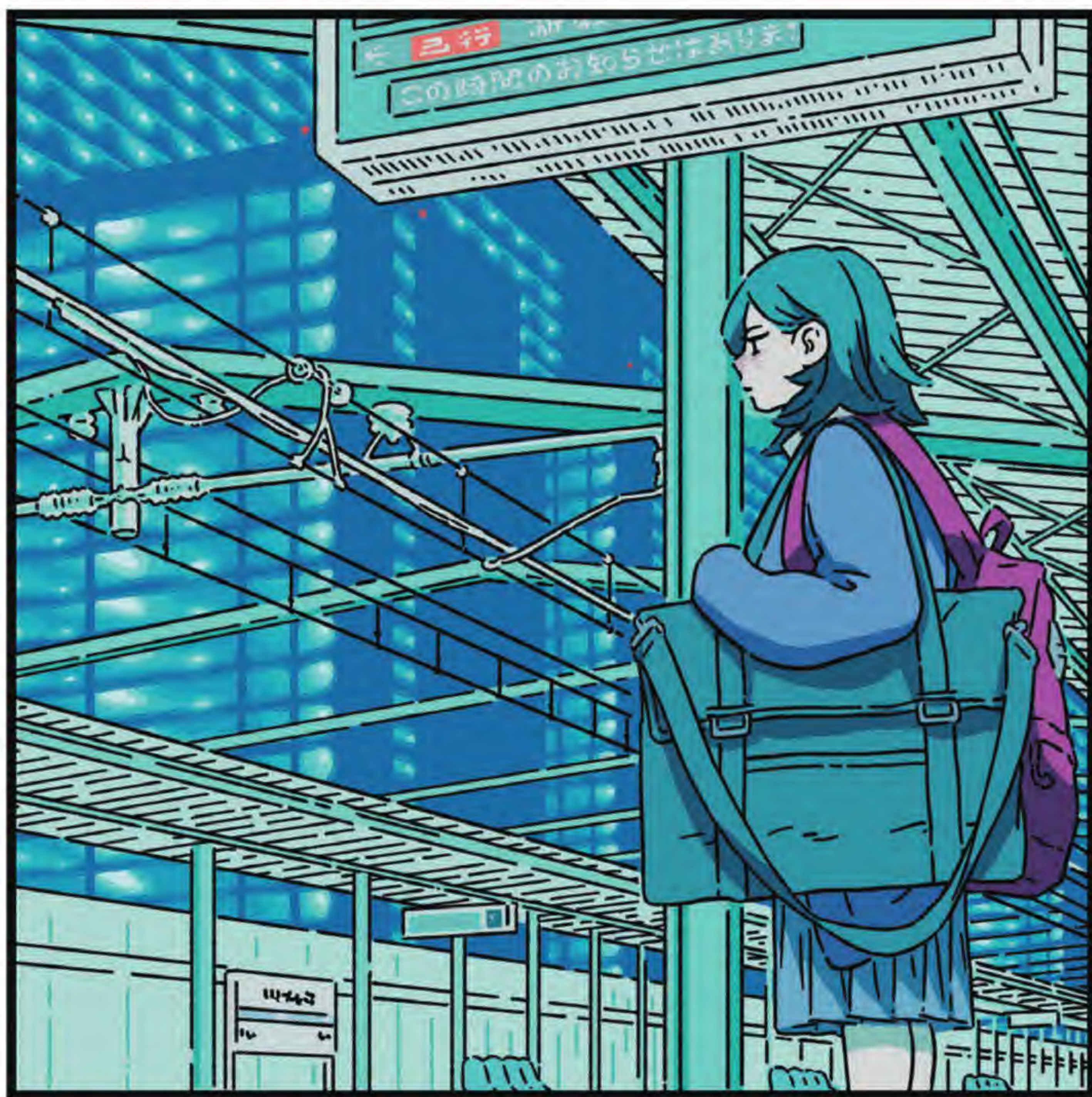
「分岐する放課後」Personal Work／2016



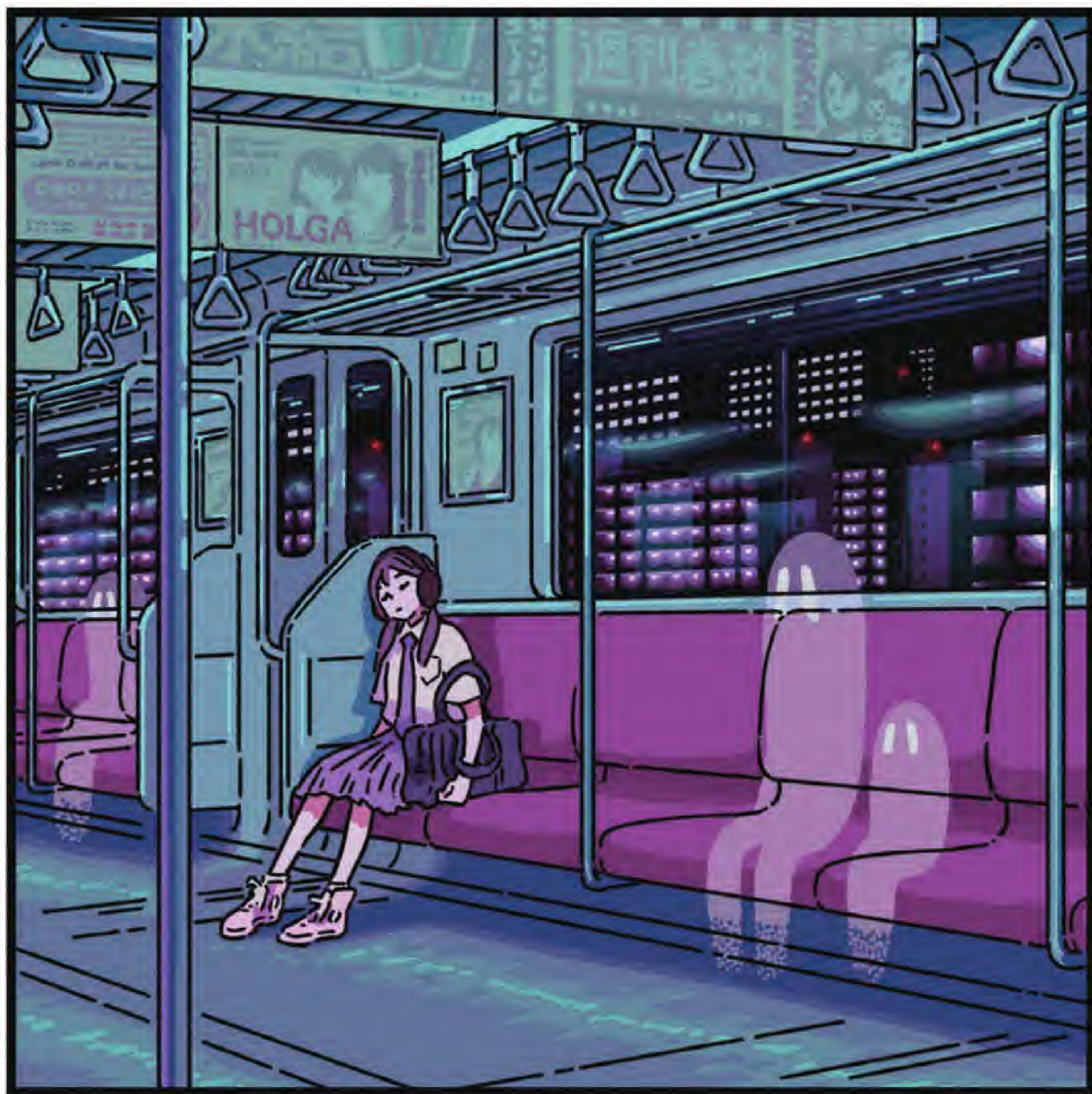
「最上階の秘密は」Personal Work／2016



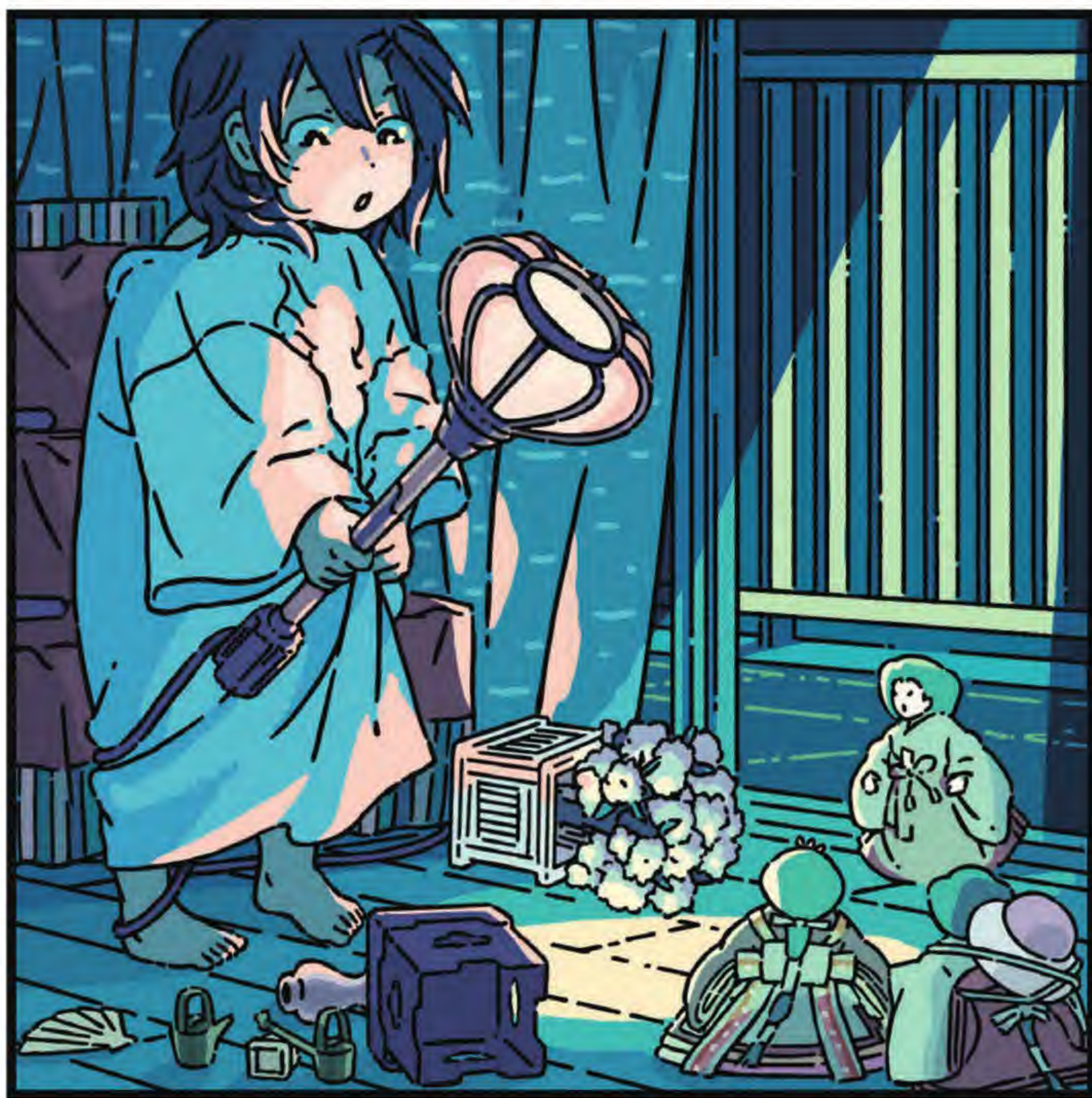
「どうしようもない午後に」Personal Work／2016



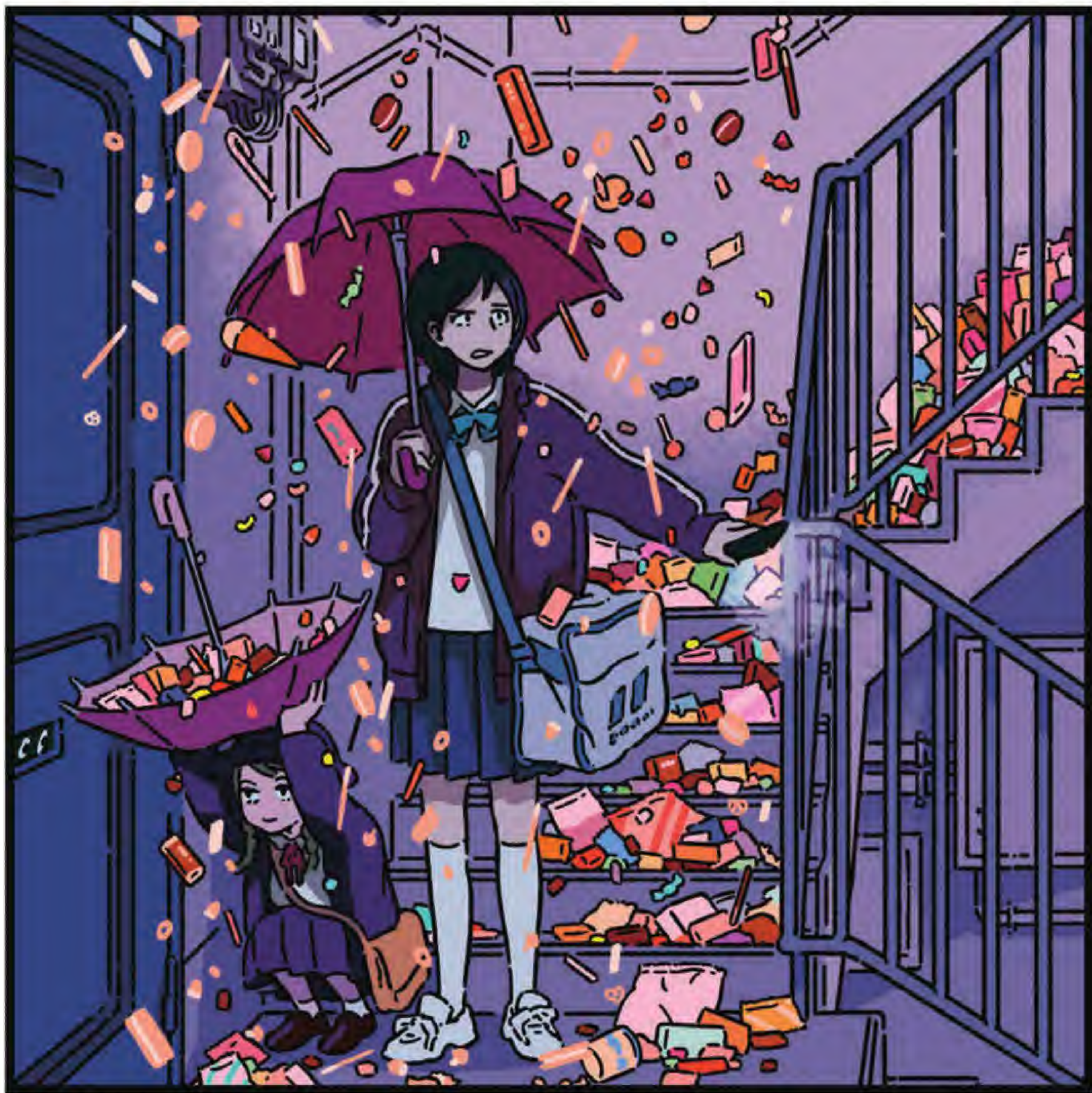
「星団都市線 新光が丘駅」Personal Work/2016



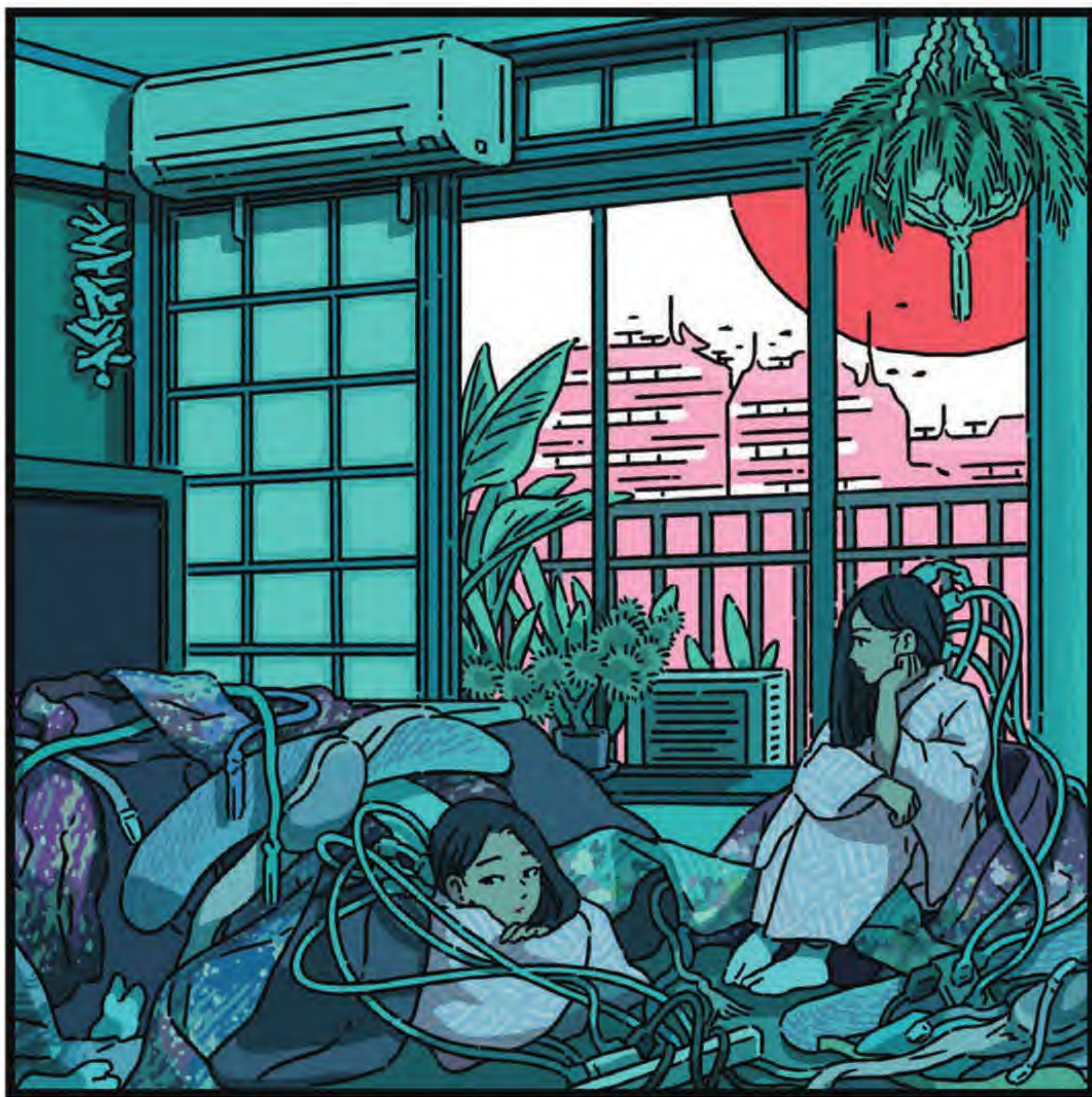
「星团都市線 各駅停車」Personal Work/2016



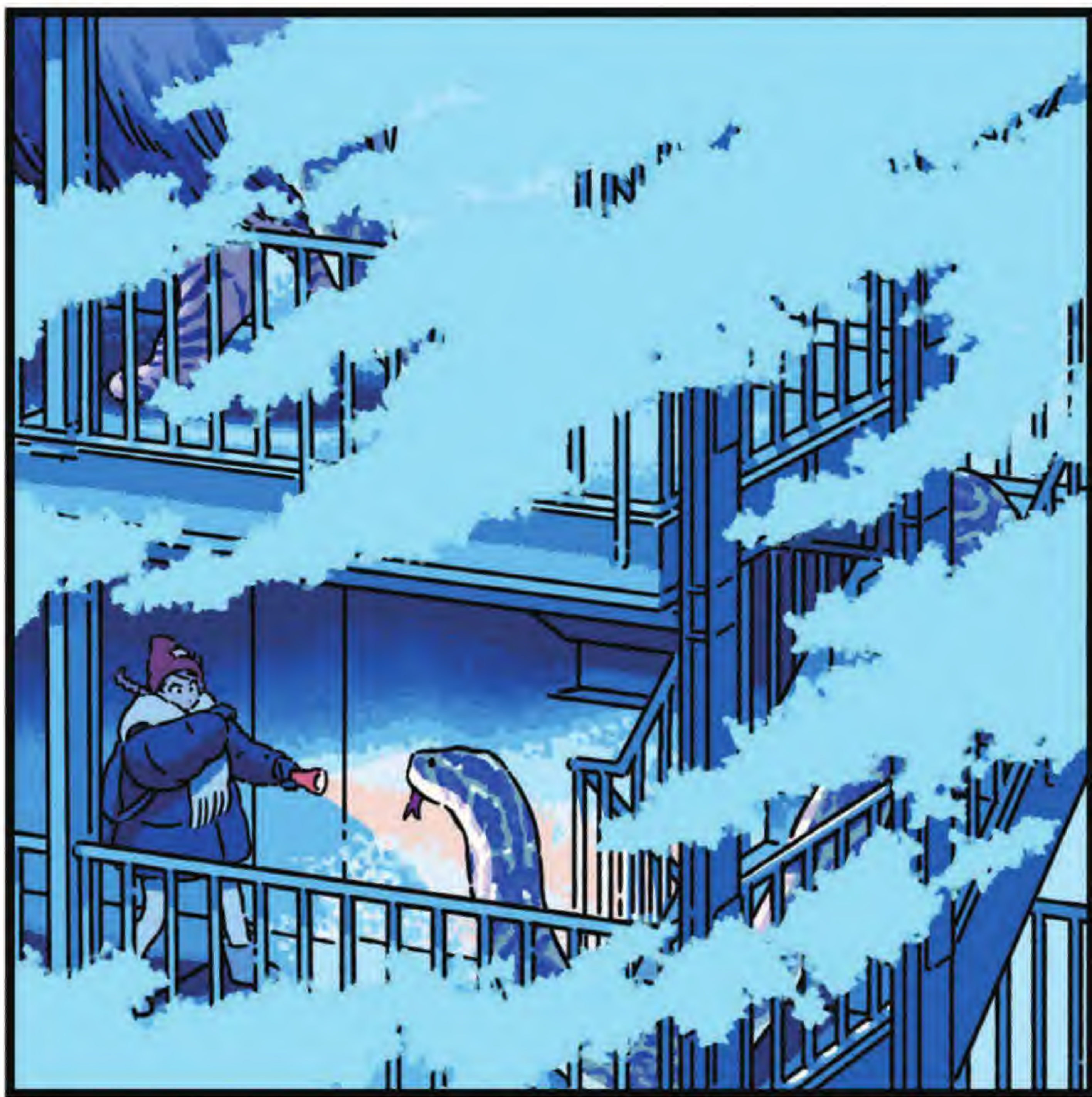
「月に帰る」Personal Work／2016



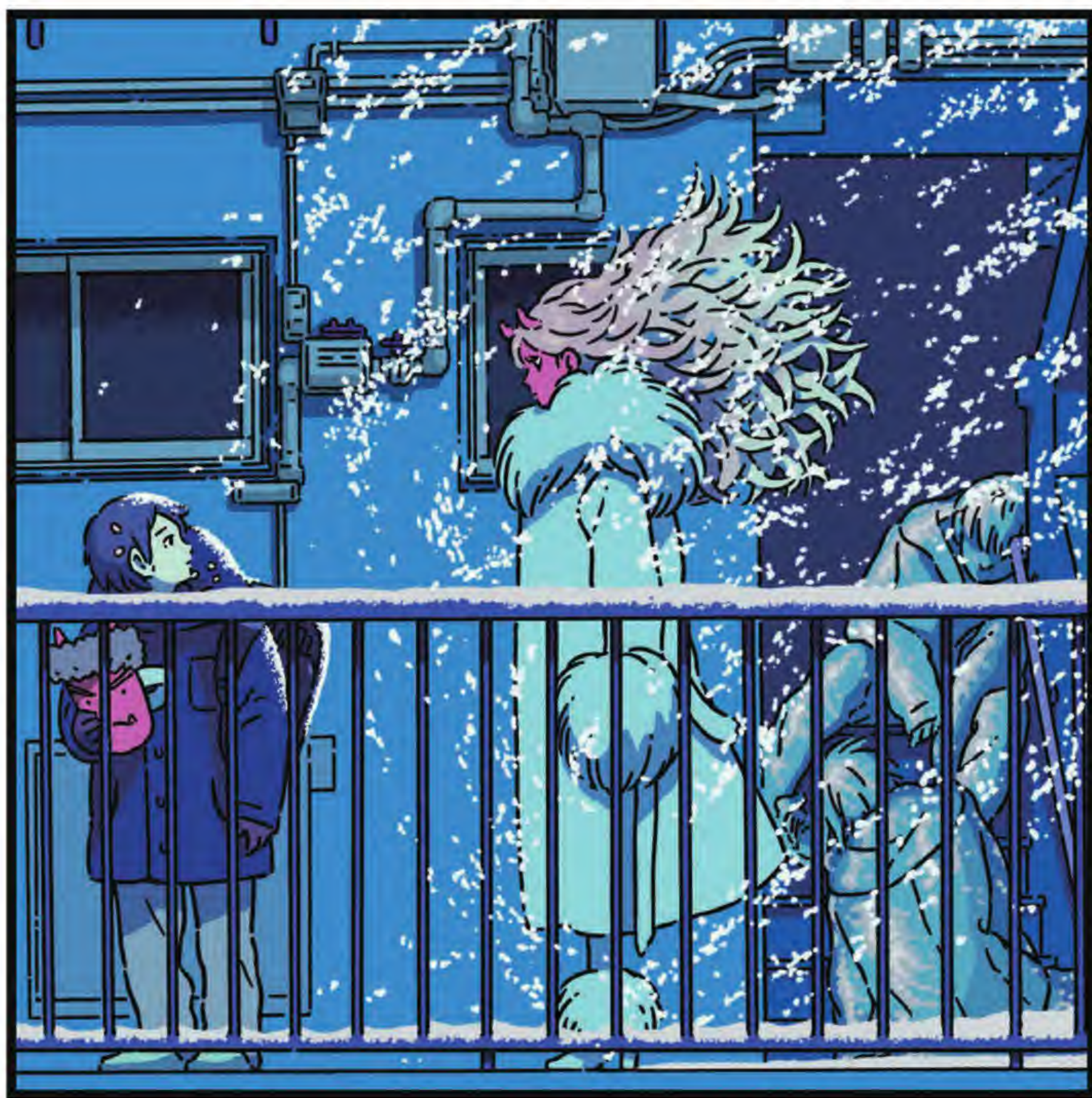
「お菓子は、いたずらも、あるんだよ」Personal Work／2016



「20世紀中ごろの日本風の新年」Personal Work／2016



「65階はいつも霧」Personal Work／2016



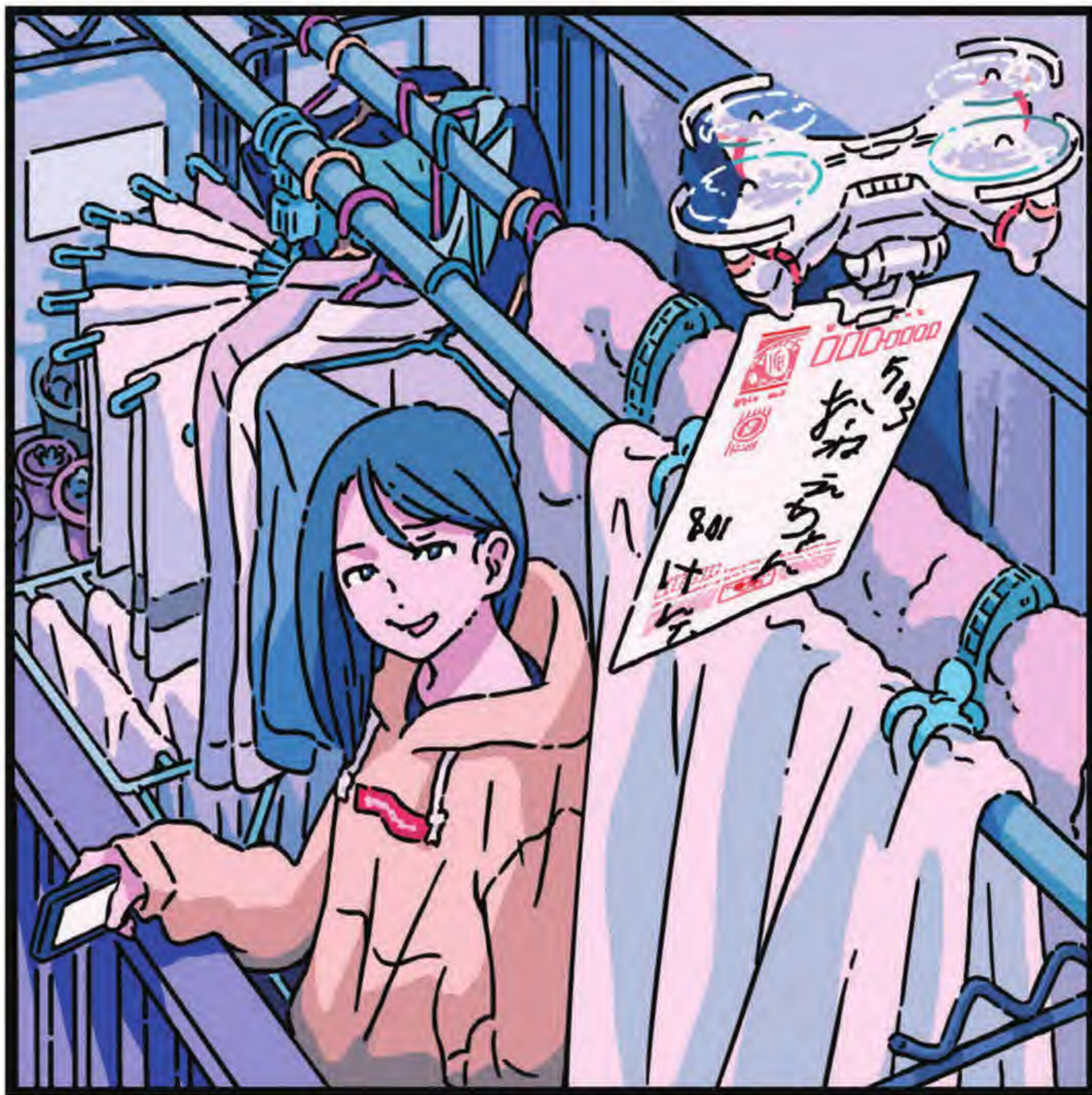
「こおりおに」Personal Work／2016



「72階はボーナスステージ」Personal Work／2016



「空から男の子が。」Personal Work／2016



「あたらしい春」Personal Work／2016



「7月7日、晴れ」Personal Work／2016



「夜は二人を咎めない」Personal Work／2015



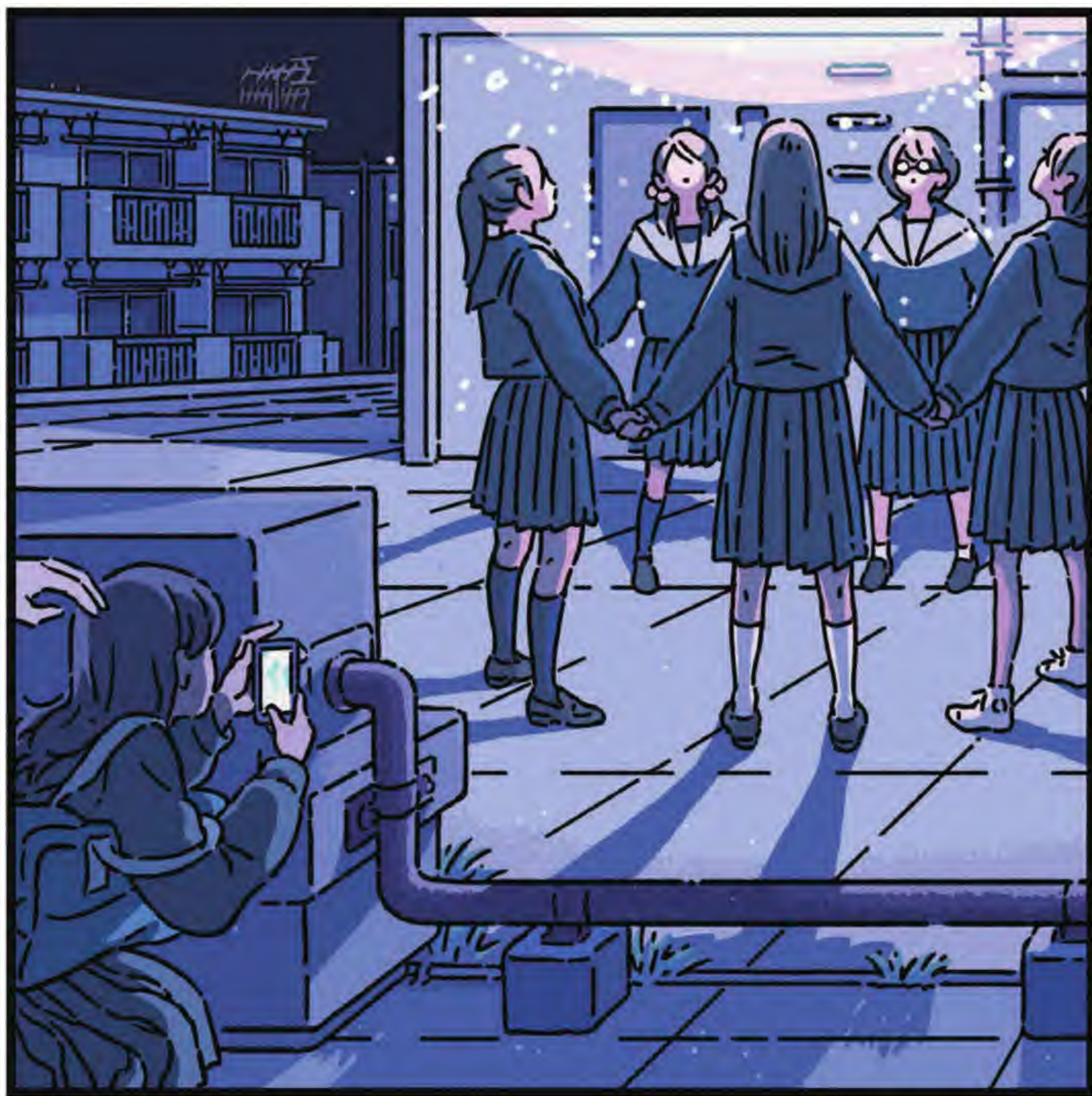
「お隣さんがかわいすぎる」Personal Work／2015



「封鎖された入口の横に神様の部屋があるからね 気をつけて行っておいで」Personal Work／2015



「目が覚めるとパーティーは終わっていたので」Personal Work／2015



「召喚魔法は門外不出」Personal Work／2015



「6000マイルの空をゆく」Personal Work／2015



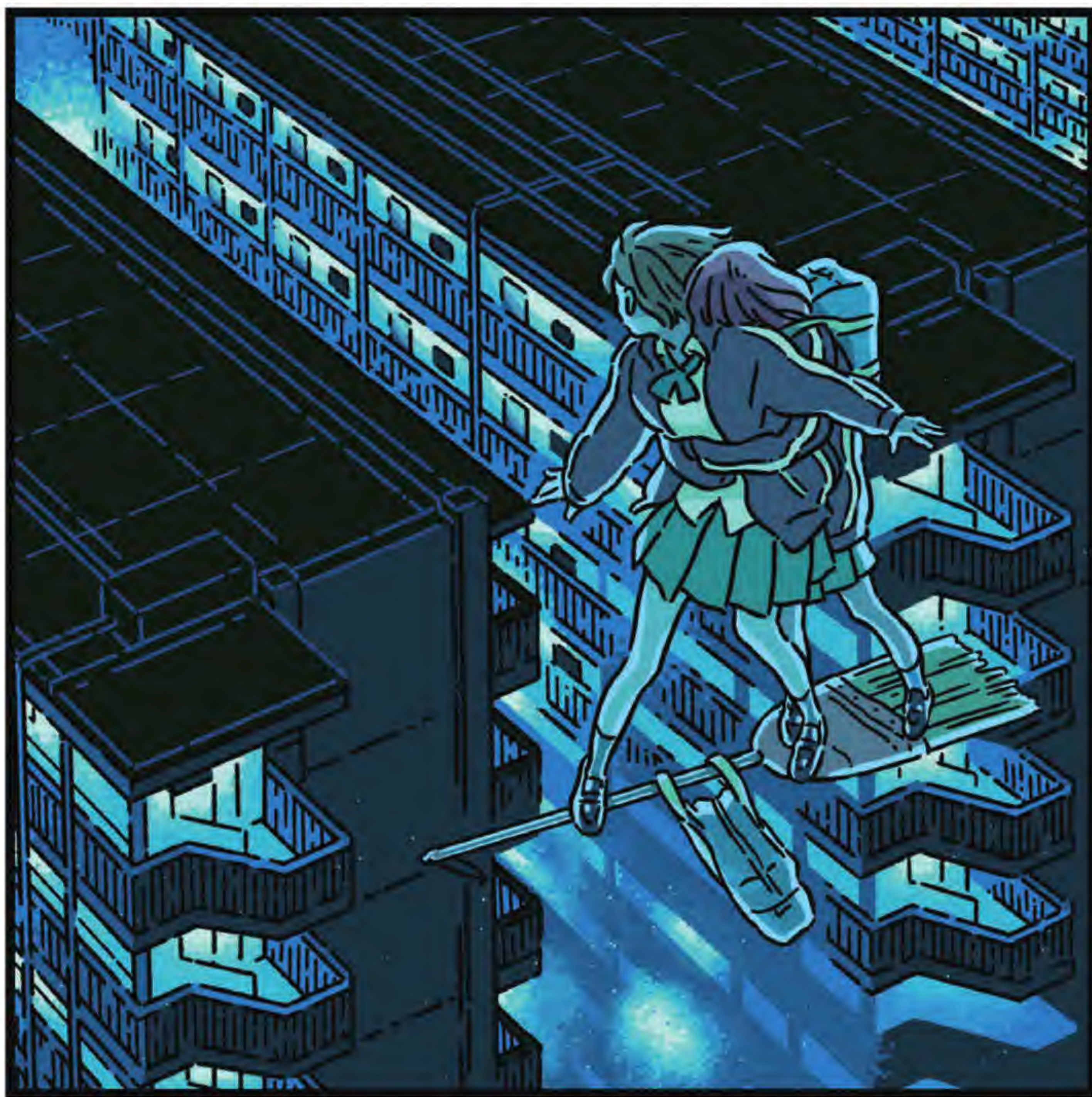
「ワンダーフォーゲル」Personal Work/2015



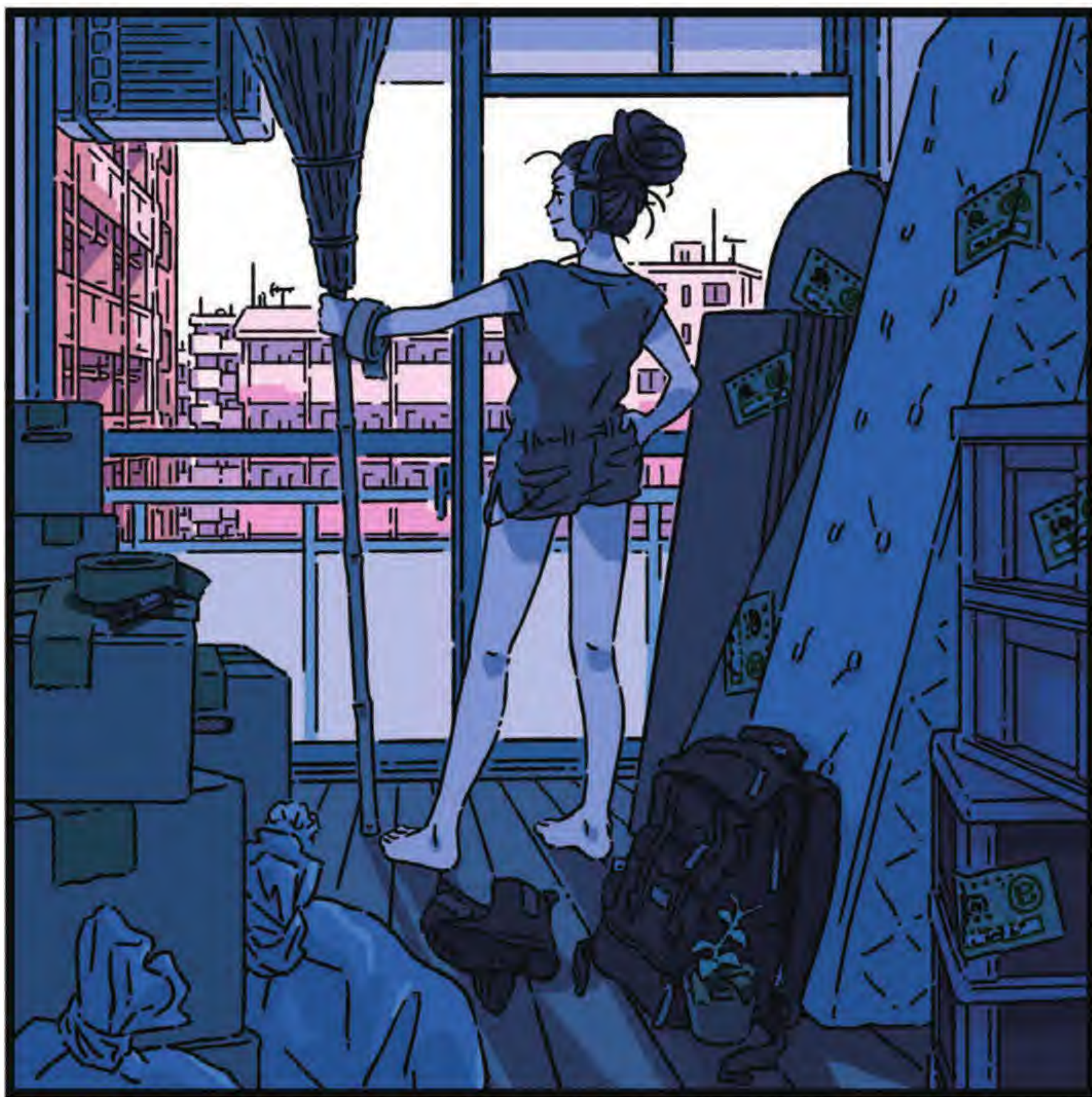
「お菓子をあげるよ こわくはないよ」Personal Work／2015



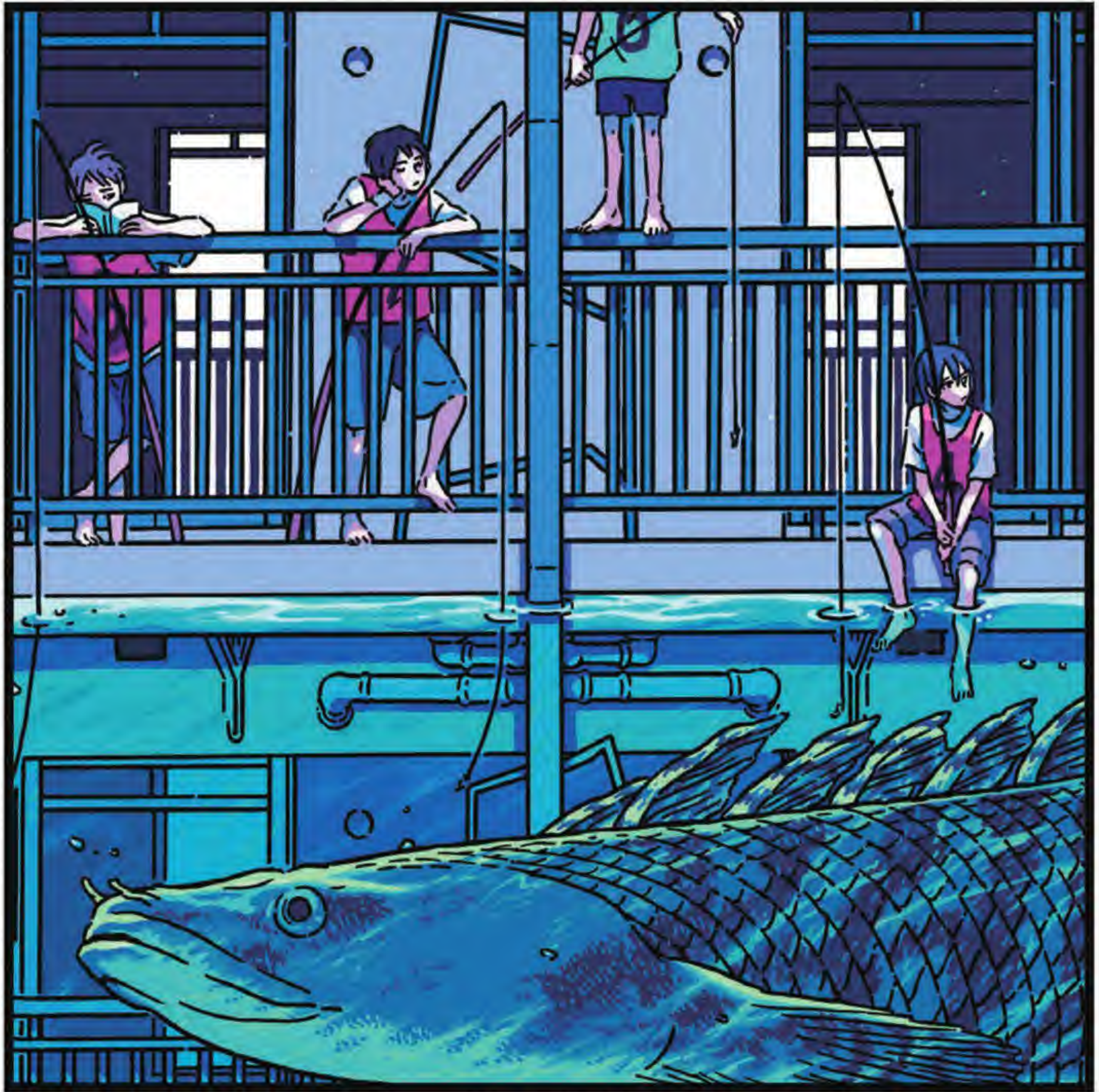
「敵」Personal Work/2015



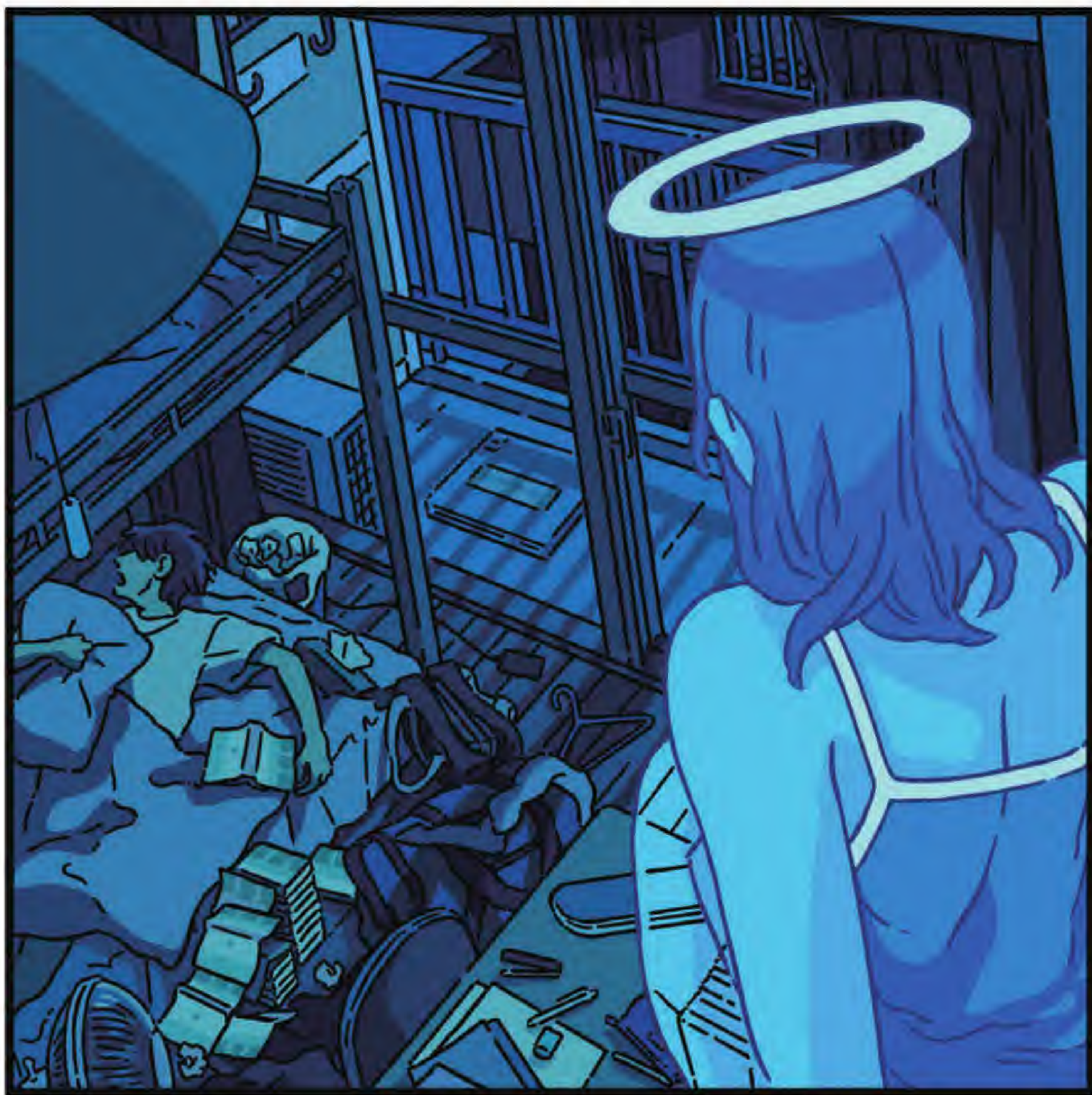
「夜の青より青いから」Personal Work／2015



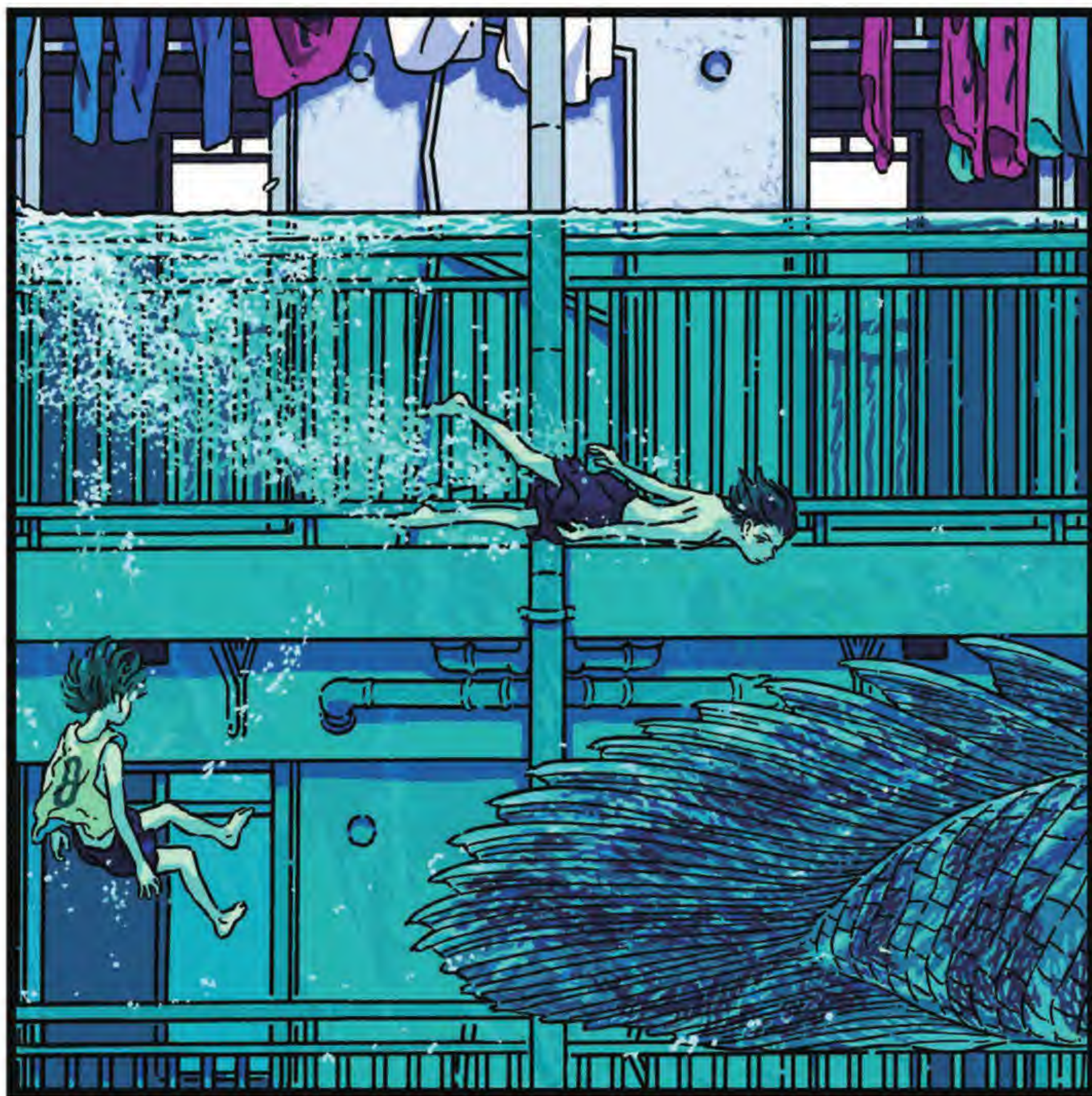
「旅立ちの日に」Personal Work／2015



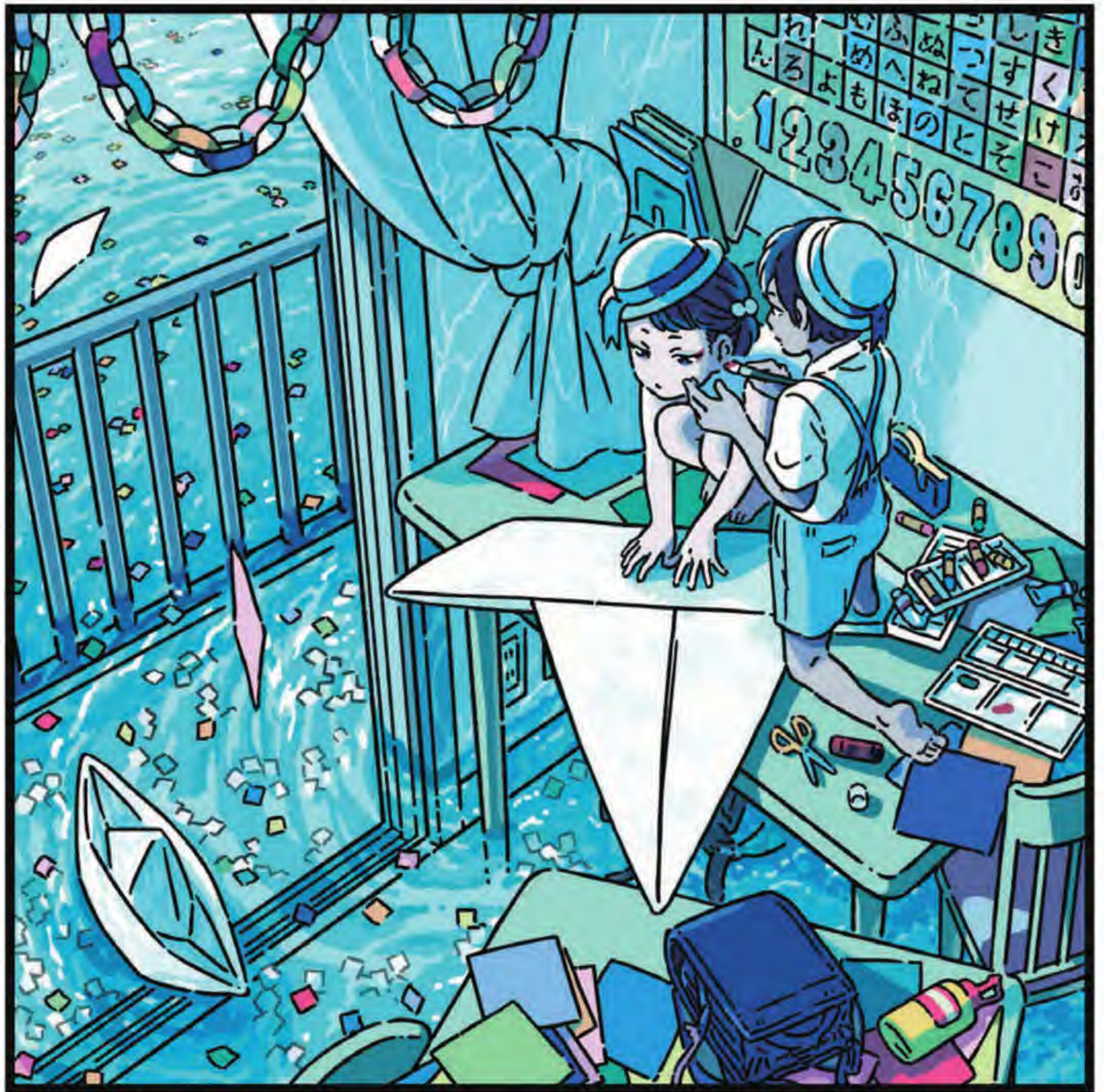
「静かの海」Personal Work／2015



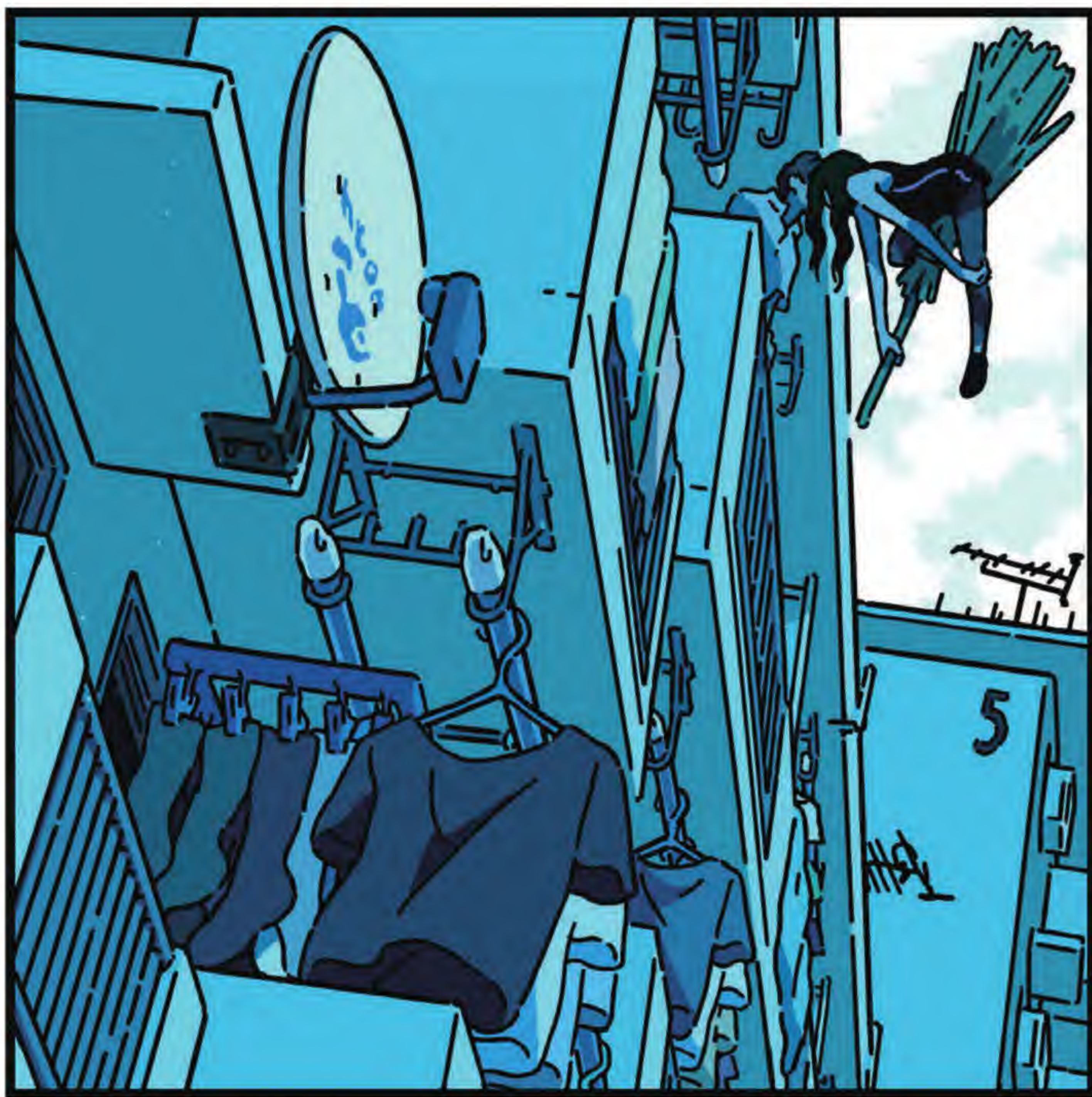
「本日死んだばかりの恋」Personal Work／2015



「潮位の高い日」Personal Work／2015



「結婚」Personal Work/2015



「長いお別れ」Personal Work／2015



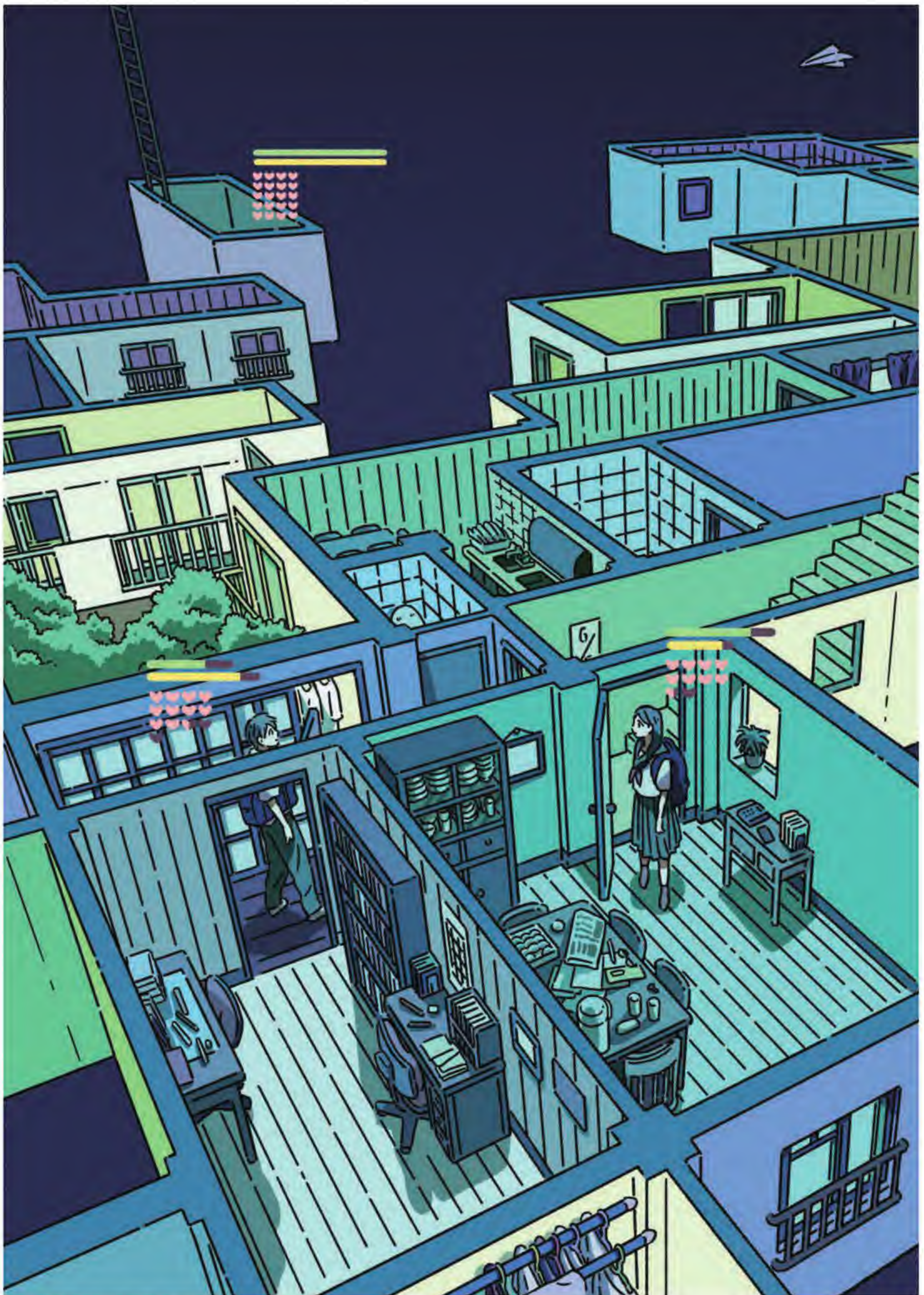
「天使か神」Personal Work／2015



「via alpha centauri」/DE DE MOUSE」EPジャケット/2017/not records



「スウィート・サイエンス／藤岡みなみ」EPジャケット／2018／サンミュージック



「僕らが出逢うことはない」Personal Work/2017



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

MAKING

PART 1





題材を決めて構図と大ラフを練る

作品を制作するにあたって、まずは題材を決めてから大まかにラフを描いてみます。描くモチーフの雰囲気や色味、空間などを考えながら構図を固めていきます。

STEP

1 盛り込む要素と全体の雰囲気を決める



まず描きたい要素をピックアップしてから、実際に絵の中に盛り込むものを絞り込んでいきます。今回は、私がこれまでよく描いてきた「団地」や「少年少女」、「日常の中の少し不思議なシチュエーション」、「生活感」、「夏感」、「水生生物」などを盛り込み(図参照)、表紙にふさわしく、大げさにならない程度に明るく楽しい雰囲気の絵を描いていきたいと考えました。通常だと盛り込む要素はひとつかふたつに絞ることが多いのですが、画集の顔となる作品ですのでかなり欲張って要素を盛り込んでみたいと思います。制作はすべてCLIP STUDIO PAINTを使って行っています。

STEP

2 絵の題材と構図を考えて大ラフを描く



STEP1でピックアップした多様な要素を盛り込むため、今回は「描いたものが具現化する筆記具」をキーアイテムとして設定し、それを手に入れた中学生たちが団地の一室に集まって遊んでいるというシチュエーションを考えました。その設定に基づいて大まかにラフを描いていきます。ここでは、部屋の中で秘密裏に行われているできごとを覗き見している感じ＝密室感と、非日常の世界が広がってワクワクする気分＝開放感を両立することを念頭に置きつつ、パースのデフォルメを強調しながら構図を考えてラフを描画し(上)、光源の位置や陰影の付き方などを考えてざっくりと色を着けておきました(下)。



STEP

3 最終仕上がりを考慮してデザインを調整する

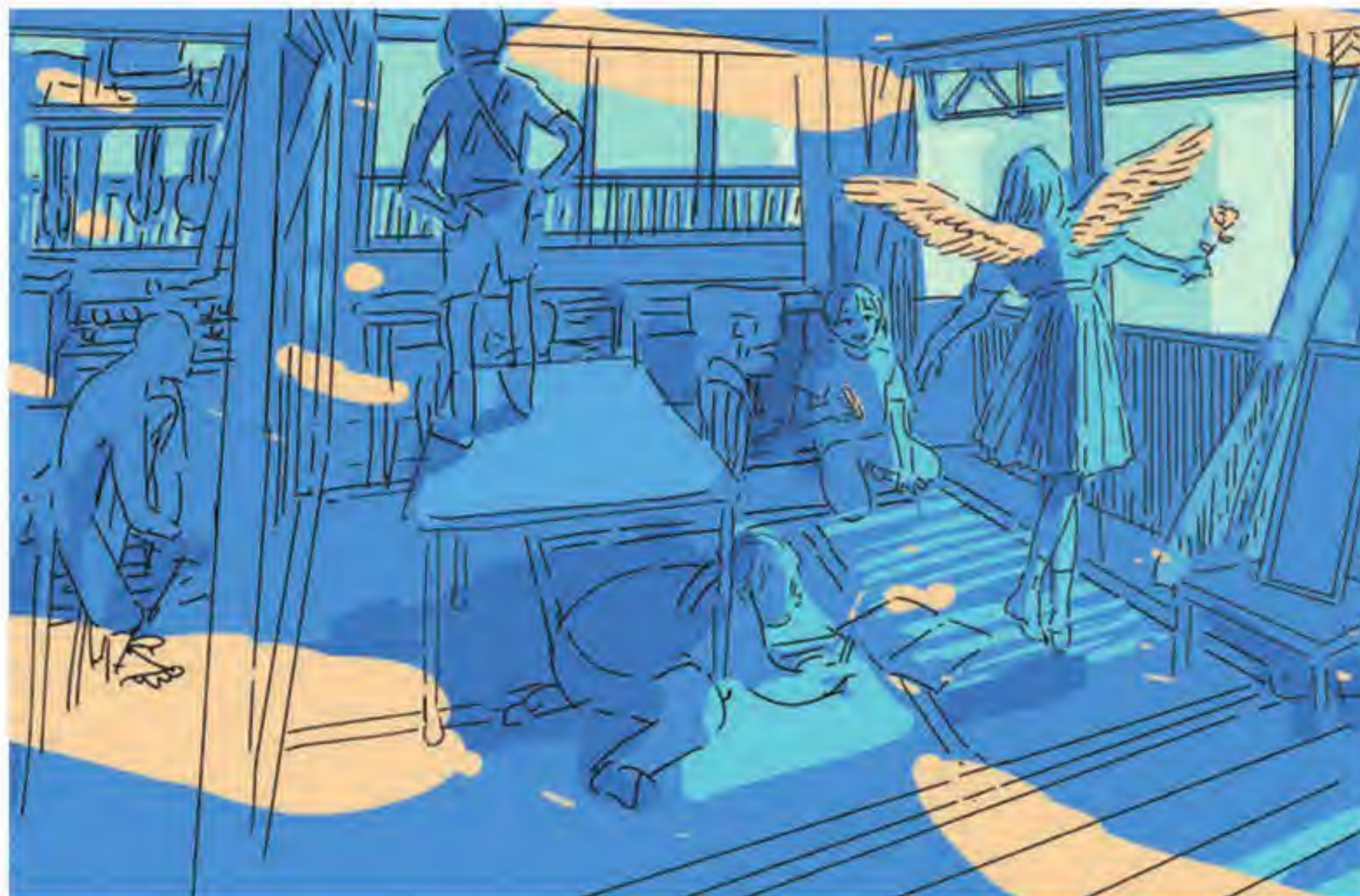


構図を固めたら、最終的な仕上がりをイメージしながらデザインを調整します。表1の部分に見せたいテーマやモチーフが入っているか確認し、表1あるいは表4だけ見た場合、表1から表4まで通して見た場合、帯の有無を考慮した場合のいずれで見ても楽しく見どころのある構図になるよう、都度確認しながら思いついた要素を描き足していきます。ここでは、窓から明るく光が差し込んで明暗差ができている部分や、ストーリーを感じさせるような要素が表1の帯から上に集中するよう配慮しました。



STEP

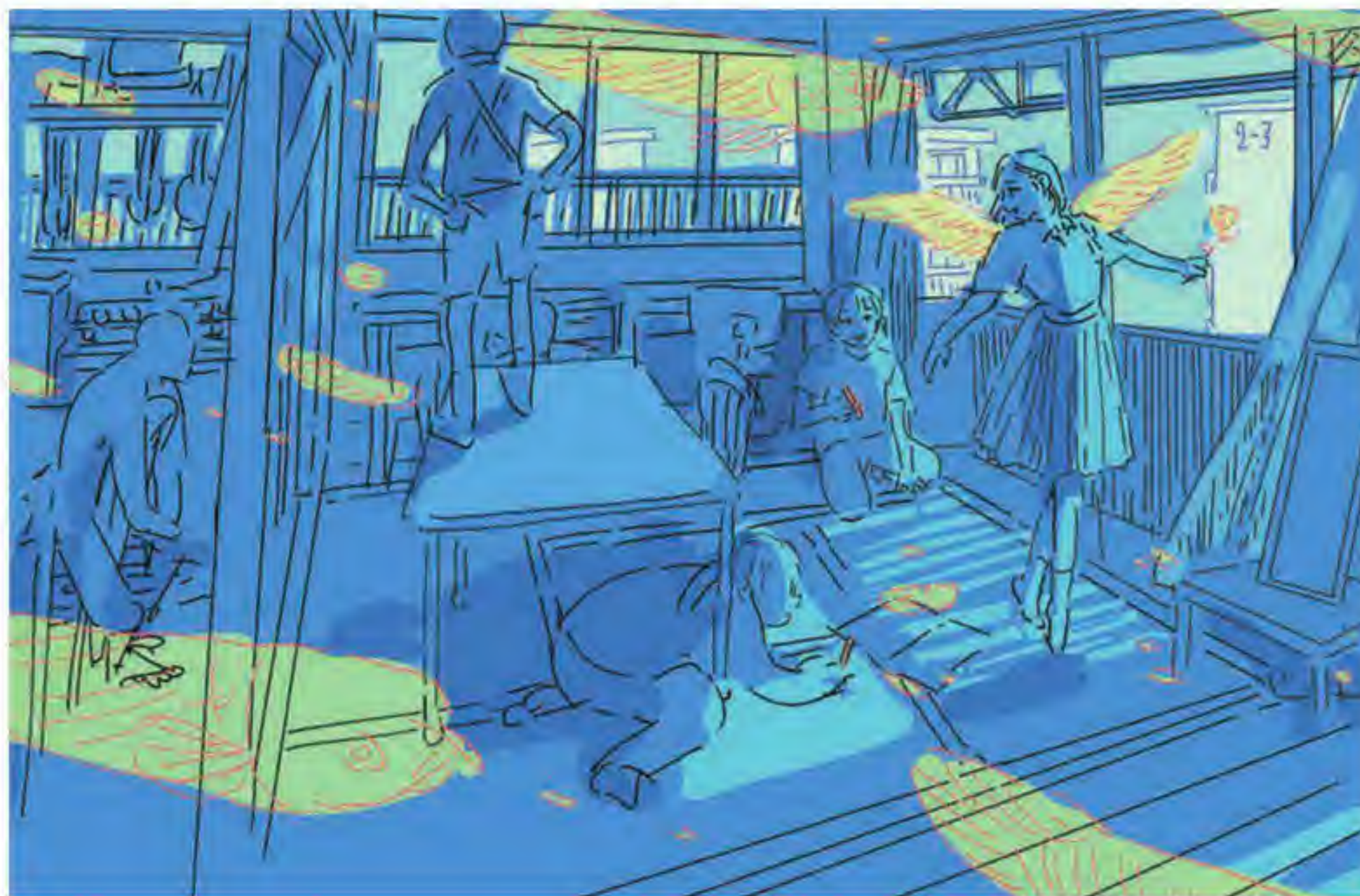
4 空間の奥行きを意識してアイキャッチを作る



少年少女たちが筆記具で描いて具現化したものが空間を回遊しているイメージで、魚や飛行船などを画面内に散りばめてアイキャッチとします。これらの幻想的なモチーフはリアルなモチーフとは差別化したいので、差し色にした上で人物より手前の空間に大きく配置することにします。空間を手前と奥側とに分けることで絵の奥行きを強調し、手前に配置したモチーフにフレーム的な役割をもたせたり、奥側の少年少女たちがいる空間の密室感と、魚などが回遊する手前の空間の開放感を際立たせたりすることを狙っています。

STEP

5 客観的な視点でラフを再検討する



ひとりで描いていると自分が思うカッコよさにとらわれて満足してしまいがちなタイプなのですが、発表を前提としている場合は絵もコミュニケーションの一種だと思うので、他人から見たときの印象が弱すぎて結果的に自分が表現したいことが伝わらないということがないように、できるだけ普段イラストを見る習慣のない人の素朴な感想を聞くようにしています。今回は「人物が後ろ向きなのは寂しい感じがする。顔も描いてほしい」という意見を取り入れて表1の中心にくる人物を前向きに修正しました。これで構図と大ラフは完成です。

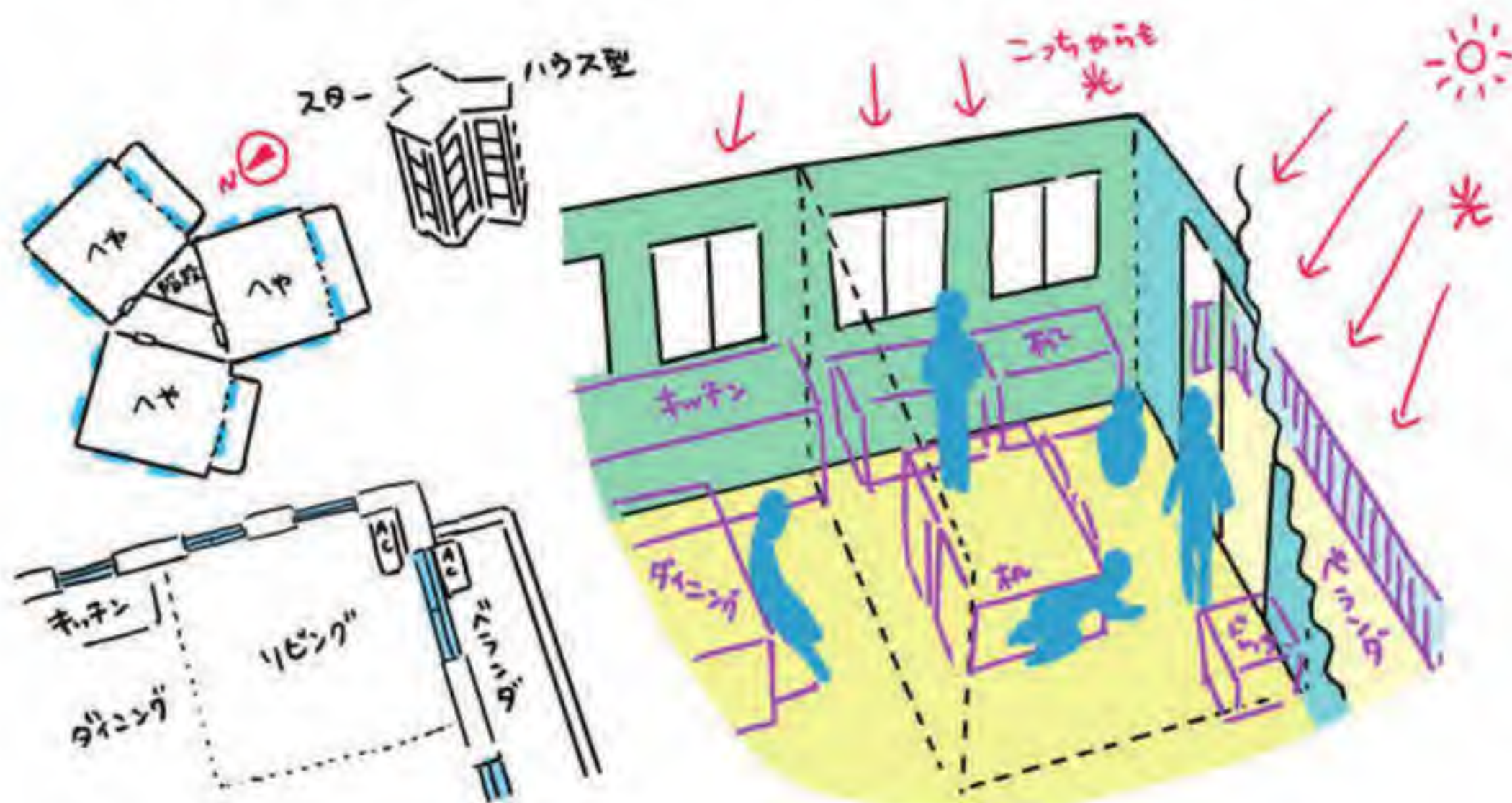
シーンをイメージしながらラフを描く

ラフを描き込みながら、作品の舞台設定を詰めていきます。

一見無駄に思えるような細かい設定も考えつつ、描くべきものや優先順位を明確にします。

STEP

1 舞台設定を考えながらイメージを固める



線画のラフを描き込む前準備として、舞台設定を細かく考えておきます。今回の作品では、「団地」と「光のメリハリ」がキーポイントになります。そこで、それを活かせる舞台設定を考えます。団地にもいろいろなタイプがありますが、ここでは全戸が角部屋で、窓が多く光があちこちから差し込む「スターハウス」というタイプの建物をチョイス。実際の間取りや内観写真などを参考にしながら、作品の舞台にふさわしい部屋のイメージをしていきます。

STEP

2 ラフを描き進めながら想像を広げていく



スターハウスタイプの団地は高度経済成長期のごく初期に建てられたものが多く、現在では老朽化が進んでいます。今回の作品は現在から少し未来の団地をイメージしているので、舞台となる部屋はリノベーションして貸し出されたものになるはず。であれば、リノベ物件によくある各部屋の仕切りを取り払って打ち抜きの間取りにし、リビングとキッチンを繋げてしまってもどうだろう？ また、窓からは団地のほかの建物が見えているはずだ……。という具合に、連想を広げながらイメージを固め、ラフを描き進めていきます。

STEP

3 全体のバランスを考えながら線画のラフを描く



さらにラフを描き込んで、部屋の中に配置する具体的なモチーフを決めていきます。表1側から描き込み、その密度に合わせてバランスを考えながら表4側を描き込むように心がけて進めています。

STEP

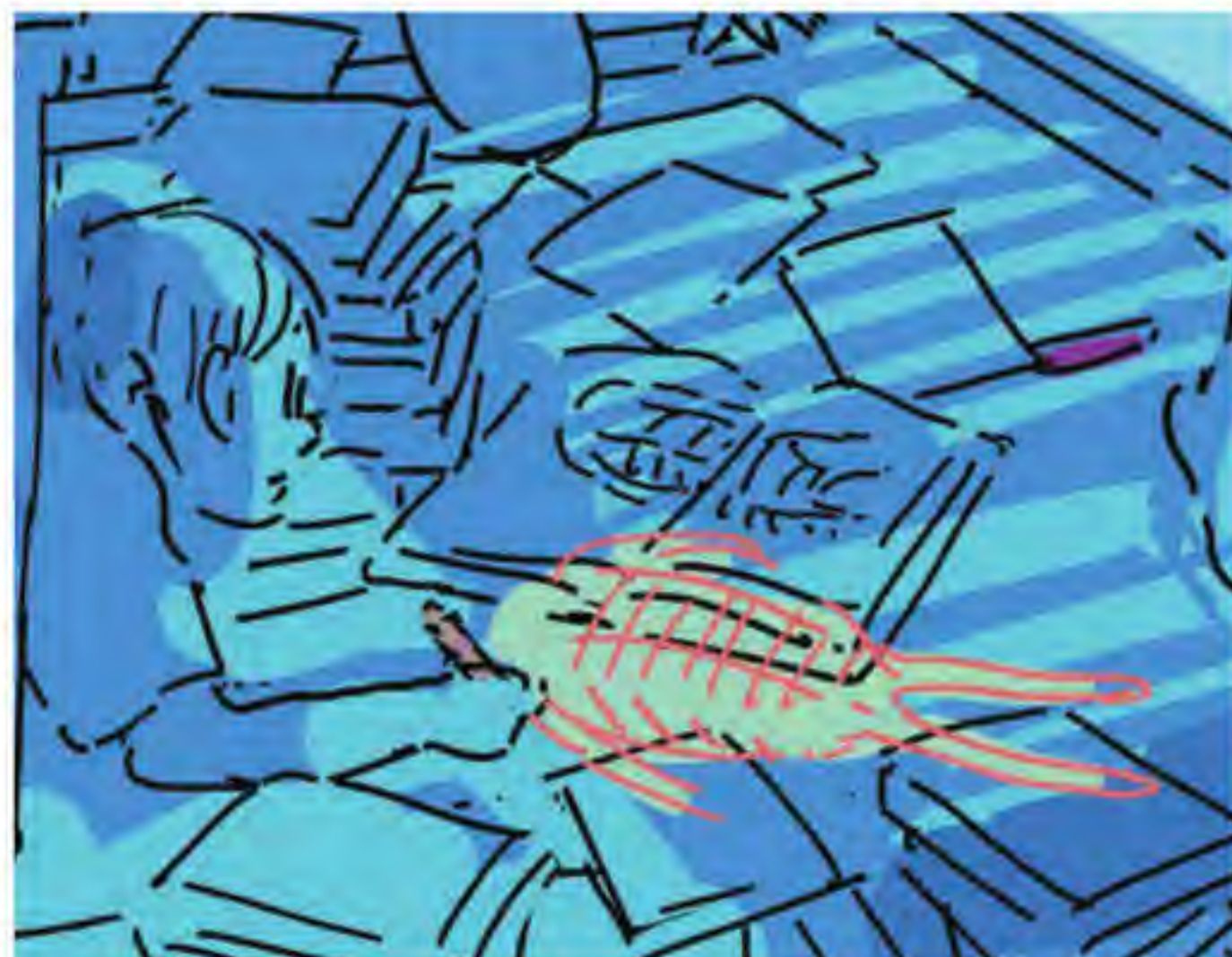
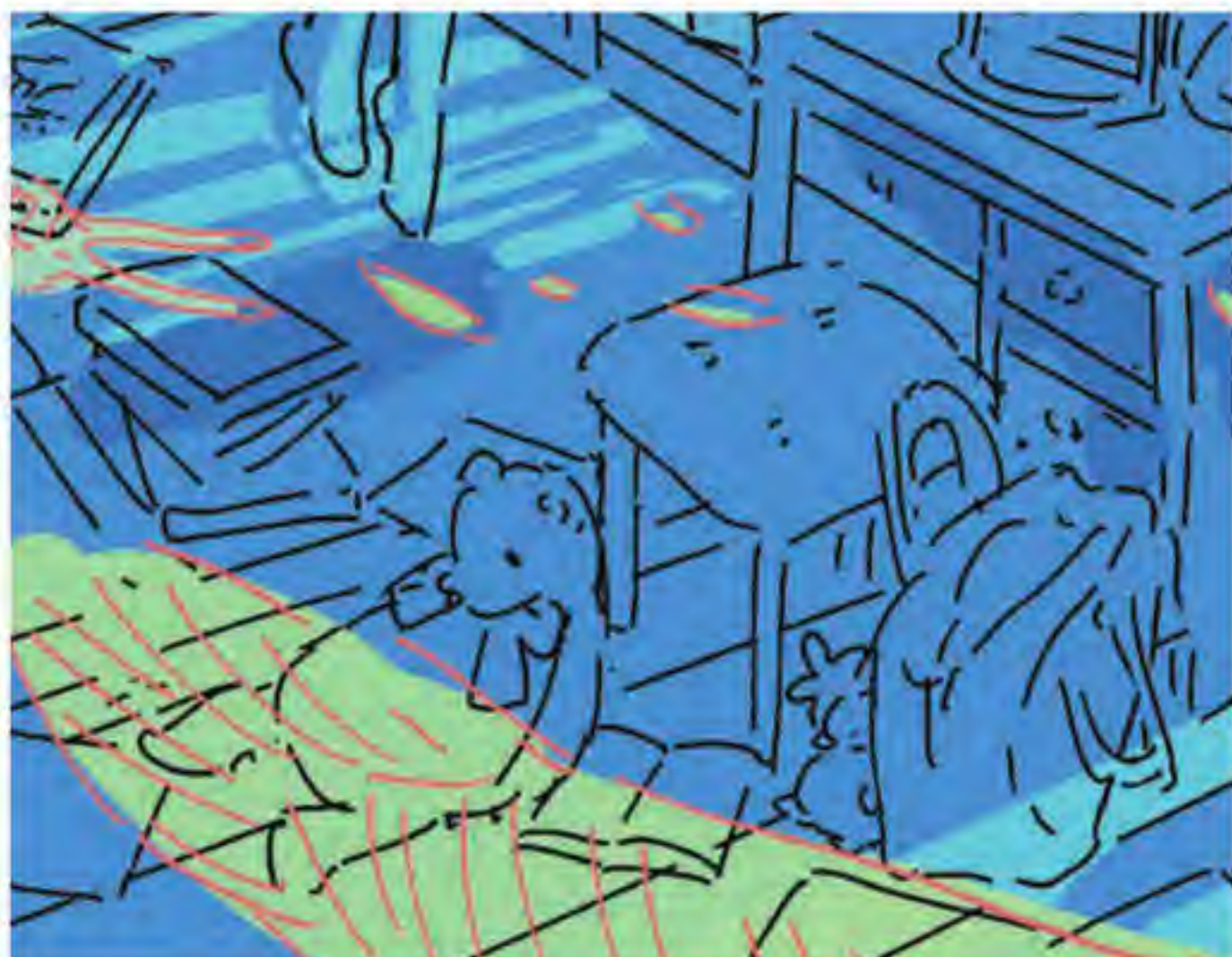
4 絵の中のポイントに配慮しながらモチーフを配置



ごちゃごちゃした画面には独特の魅力があります。今回は、雑多な画面の魅力も感じられるよう意識しながらモチーフを描き込んでいきました。ただし、絵の中でポイントとなる部分（表1側の少年と少女の関係）はドラマチックに見せたいので、ふたりの視線の周囲がスッキリとした印象になるように意識してモチーフを配置しています。そのふたりを引き立たせるため、他の人物は後ろや横を向かせるなどの配慮もしています。

STEP

5 リアルとファンタジーを区別しながら描く



絵の中とはいえ何でもありにならないよう、ひとつの絵の中の「非日常ネタ」はなるべくひとつに絞るように心がけています。この作品では空間を飛び回る古生物、飛行船、羽などモチーフだけ見ると一見何でもありなのですが、「描いたものが具現化する」というひとつの非日常に集約されるようにし、それ以外の要素には脱ぎ散らかした服やカバン、扇風機、参考書やプリント類などのできる限り現実的なモチーフを選んでいきます。

STEP

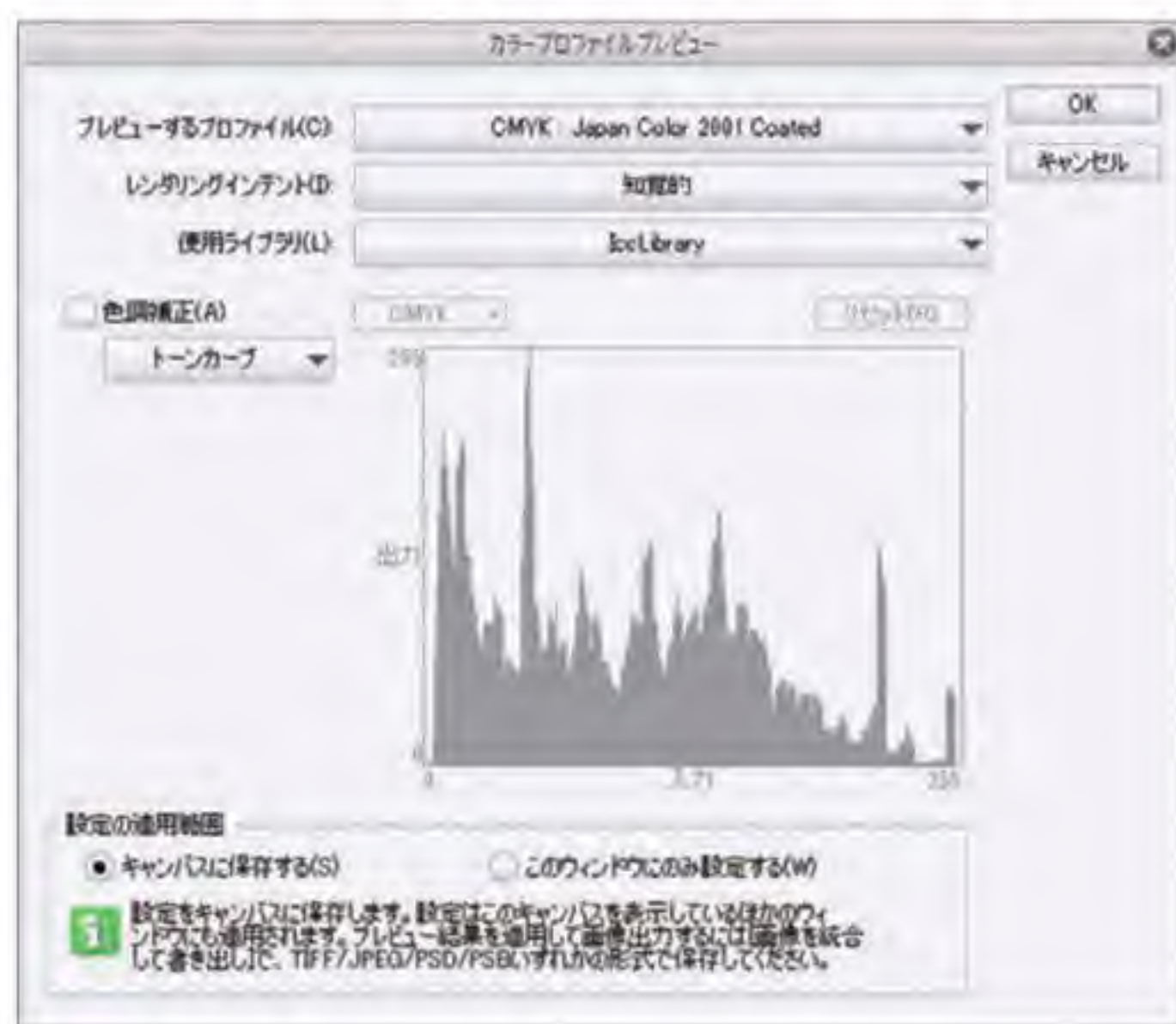
6 人間関係やシチュエーションを考えながら描く



人物を描く際は、どういうキャラクターなのか、ほかの人物との関係はどうなのかを想像してから具体的な描写を考えています。今回の場合は、「描いた絵が具現化する筆記具」で何を描くかにそれぞれのキャラクターが出ると思い、人物ごとに筆記具で描くモチーフを変えています。表1側のメインの男の子は好意を寄せている女の子の背中の羽根、手前の女の子はマニャックに興味を持っている古生物という具合です。表4側の2人はサブ的な扱いなので、彼らが描いている飛行船や複葉機などは画面の中であまり主張しないように配置しました。それぞれに線画の色も変えています。

STEP

7 目的に合わせてプロファイル設定を調整



線画のラフが完成したら、次に配色を考えて色ラフを作成していきます。ちなみに、印刷前提の作品は当初から完成まで終始CMYKプレビューモードで作業を進めます（[カラープロファイルプレビュー]の[プレビューするプロファイル]を[CMYK: Japan Color 2001 Coated]に設定）。また、モニター本体のカラープロファイルはsRGBに設定して作業を行っています（ただし、モニターやプリンターによる色の再現性の違いがあるため、できるだけ複数のモニターや出力で確認しながら進めるようにしています）。

STEP

8 配色を考えながらラフに色を塗り足していく



配色を考える際は、基本的にレイヤーを分けず、同じレイヤー上に色を塗り足していきます。今回は差し色にした古生物などのモチーフのレイヤーのみ別レイヤーにし、そのほかは1枚のレイヤー上で作業しています。配色する際は大きめに光源の影響を考えながら色を選択するようにしていて、たとえばこの絵では、室内の影の色を考慮して人物の肌の一部を青っぽくすんだ色で塗っています。適切な色が思い浮かばない場合でも、ひとまず色を選んで置いてみると判断の材料になるので、頭の中で思い悩むより、トライ＆エラーを繰り返しながらどんどん手を動かしていきます。



STEP

9 カラーバランスを調整して色味を再考する



一通り塗り終わったら、[編集]メニュー→[色調補正]→[カラーバランス]で全体の色味を整えます。この段階で配色の方向性を固めるため、色味の方向性がわかりやすくなるよう少し強めに調整をかけることが多いです。この作例の場合は[シャドウ]、[中間調]、[ハイライト]のそれぞれで、グリーンやブルーが強めに出るようスライダーを動かして調整し、強く変わりすぎた部分は塗り直すなどして色味を整えました。左が調整前、右が調整後です。

STEP

10 仕上がりをイメージしながら色ラフを確認する



色ラフが完成したら、表1あるいは表4だけを見た場合、表1から表4まで通して見た場合、帯の有無を考慮した場合の印象をそれぞれ確認し、必要に応じて細部を調整しておきます。

線画と着彩を繰り返して細部を描き込む

下書きやペン入れ、塗りに当たる工程を進めていきます。

線画を少し描いては着彩し、さらに描き込んで着彩しを繰り返して絵の完成度を上げていきます。

STEP

1 ショートカットを利用して効率的に描く



基本的に線画にも塗りにもCLIP STUDIO PAINTの[ペン]ツールの[丸ペン]を使用しています。効率的に作業するため、事前に[丸ペン]を複数コピーしてそれぞれよく使う[ブラシサイズ]に変更し、[ファイル]メニュー→[ショートカット設定] (Macの場合は[CLIP STUDIO PAINT]メニュー→[ショートカット設定])の[設定領域: ツール]で同じショートカットを割り当てて使用しています。こうすると、割り当てたキーを押すごとにブラシサイズが切り替わって便利です ([消しゴム]ツールも同じように設定して使用しています)。

STEP

2 人物などのモチーフの線画を描いていく



新規レイヤーを作成して、ラフを参考にしながら人物などの線画を描き進めていきます。描いていて「ちょっと違うかも」と思う部分があっても、ひとまず描き進めて全体の印象をつくり、あとでバランスを見ながら違和感のあるところを修正するようにします (左)。細かく描き込みすぎるとかなり違和感が出てくる作風のため、題材や位置や距離感、画面上の存在感などに応じて最適なデフォルメを考えながら線画を描きます。たとえばベランダの手すりの場合、近くのものには1本1本描いていますが、遠くに見えるものについては大胆に省略して描いています (右)。

STEP

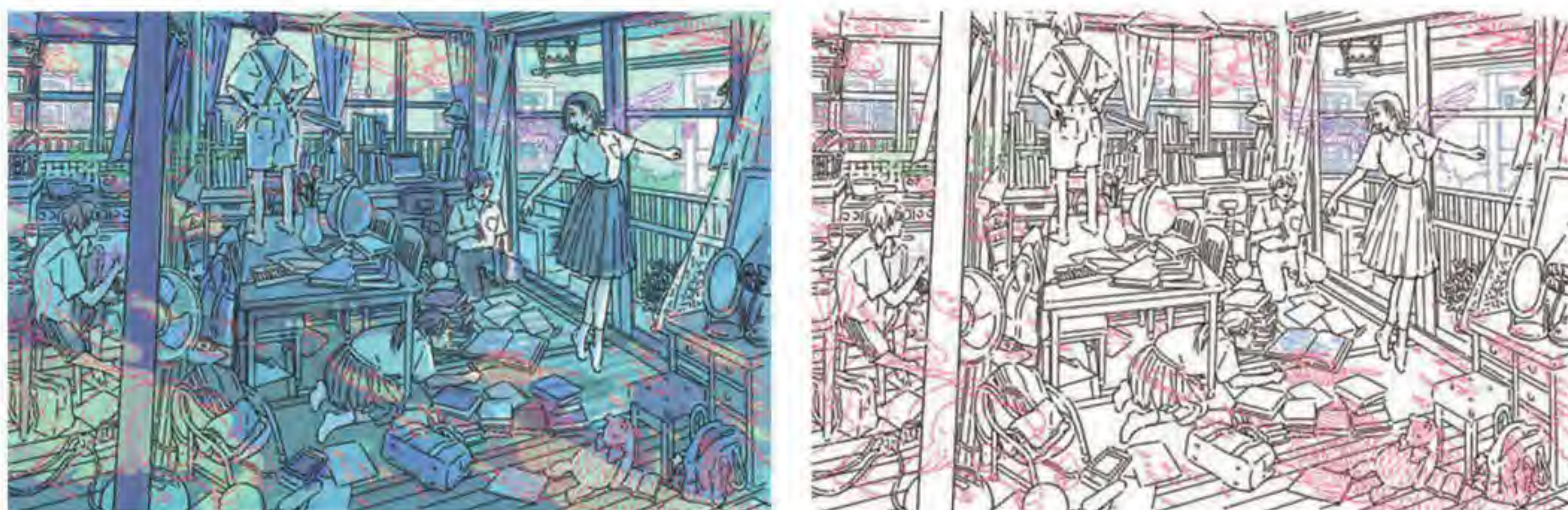
3 バランスを考えながら細部を描く



同様に、部屋の中の雑多なモチーフも描いていきます(左)。地球儀の地図や扇風機の羽根ガードなどは線画をきっちり描くと違和感が出るので、線画ではなく着彩によって雰囲気を出すことにしました(右上)。一方、脱ぎ捨てたジャージの模様やシワなどは線画で表現しました(右下)。画面全体のバランスを見ながら、適切な表現をその都度探していくようにしています。

STEP

4 モチーフに合わせて線画の色分けを行う



メインの線画を描いたら、続いて「筆記具で具現化したもの」の線画も描いていきます。描き終わったら、全体の印象を確認しながら線画の色を調整していきます。ここでは、窓の外モチーフをブルージェーに、具現化したものを鮮やかなオレンジ色にするなどして、メリハリをつけています。後工程で作業がしやすいようにここでは、「人物」、「室内」、「窓の外」、「古生物」、「古生物以外の具現化したもの」という具合に色分けごとにざっくりレイヤーを分けて描いています。左は線画と色ラフ、右は線画のみを表示したところです。

STEP

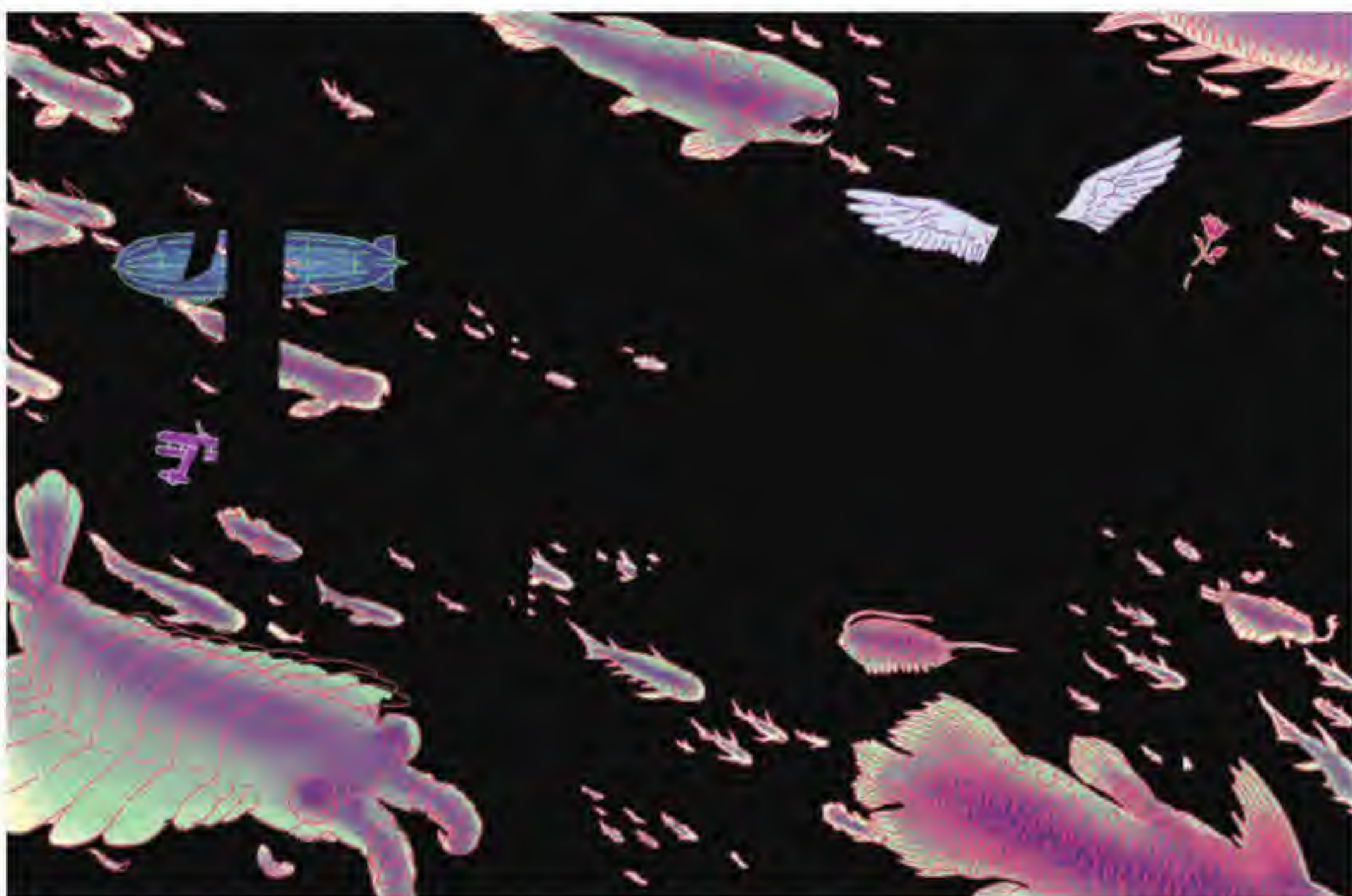
5 色味を調整しながら色ラフに着色していく



線画の方針が一通り見えたところで、先に塗りの工程に入ります。PHASE02で作成した色ラフのレイヤーに[丸ペン]で色を塗り足したり、細部の塗りムラやはみ出した部分を修正していきます。同時に、[編集]メニュー→[色調補正]→[カラーバランス]で全体の色の印象を整えたりもします。今回の場合、色ラフの緑っぽい色調も気に入っていたのですが、画集の表紙であることを考慮し、自分がこれまでよく使ってきた青系統の色味を強めたり、肌のピンクをあざやかにして明るい印象を出したりしながら、ちょうどいいバランスを探っていました。左が調整前、右が調整後です。

STEP

6 具現化したモチーフに色を塗り重ねる



筆記具で具現化した古生物などのモチーフは、リアルなモチーフと差別化するため、透明感や立体感を意識しながら着色していくことにしました。ここでは、[エアブラシ] ツールの「スプレー」を使い、生物の中心から外側に向かって薄い色になるよう塗り重ねたあと、レイヤーを「不透明度：60%」に変更してなじませています。強い線画やベタ塗りの部分と合わせたときに浮いてしまわないようにスプレーの粒子は大きめに設定し、適度な質感を探っています。

STEP

7 塗りを整えながら線画を描き足していく



線画に合わせて色ラフの塗りムラやはみ出し部分を整えていくと、作品で目指していた雑多な雰囲気は薄まって物足りなくなることがあります。今回の場合は、塗りを整えたら畳の上が寂しい印象になってしまったので、紙テープや紙吹雪が散らばった感じを描き足し、誕生日や何かのお祝いのようなハレの日っぽい雰囲気を加えていくことにしました。

STEP

8 モチーフを描き足して雑多な雰囲気を出す



同様に、作業机の上の本や写真立て、時計、PCや本棚に貼られた付箋、鏡台の上の化粧品など、思いついたものをどんどん描き加えて雑多な雰囲気を強めていきます。上が描き足す前、下が描き足した後です。



STEP

9 細部を描き込んで密度を上げていく



全体の印象ができてくると細部の粗も見えてくるので、線画の雑な部分や描き込みの足りない部分を探して整えたりディテールを加えたりして、密度を上げていくようにします。また、描き込みが進んで絵全体の密度が上がると人物の頭身バランスなどに違和感が出てくる場合があります。そこで、全体のデフォルメ具合に合わせて人物の頭身なども調整しておきます。左が調整前、右が調整後です。

STEP

10 さらに細かい部分の線画や塗りを整えていく



必要に応じてSTEP7～9の工程を繰り返し、細部のガタついている線画やはみ出している塗りなどを整えていきます。これで作品の基本的な線画や塗りは完成です。

世界観を意識しながら仕上げていく

細かい部分の線画や塗りを丁寧に仕上げていきます。

全体の印象を大切にしながらモチーフの色や描き込みを調整し、世界観をつくり上げていきます。

STEP

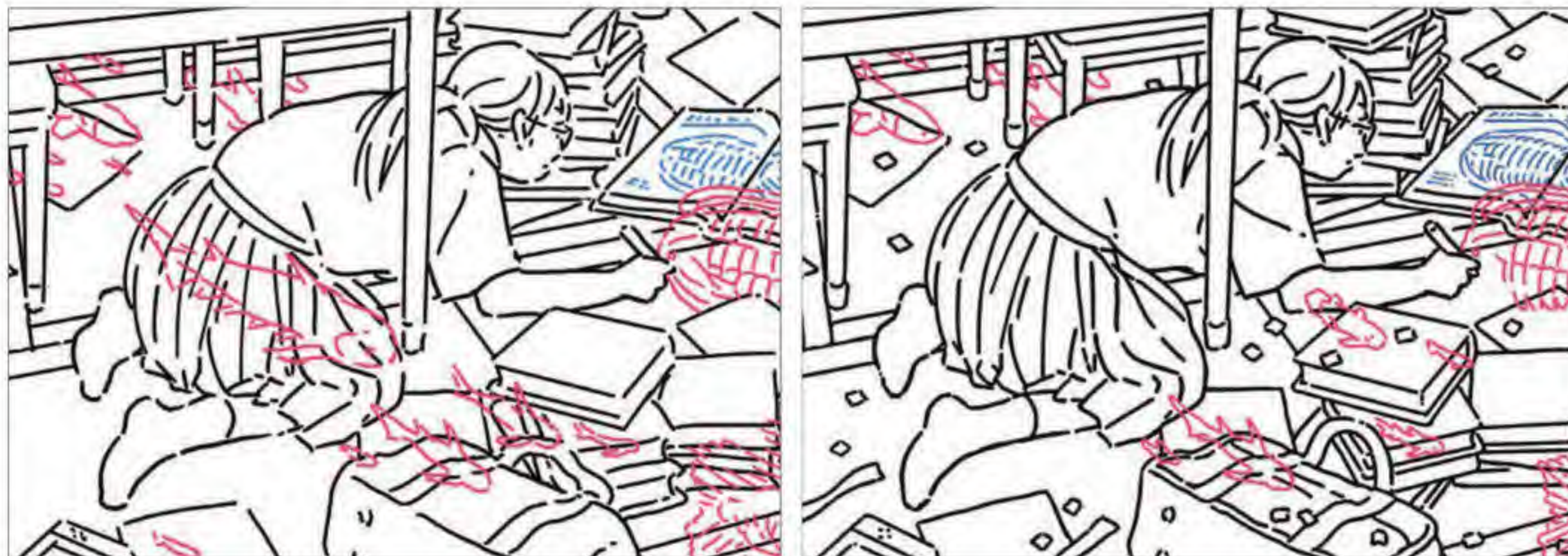
1 全体の印象を考慮して抜け感をつくる



この作風は、主線が太く強弱が少ないので、すべての要素を細かく描き込むと画面全体がもったりとした印象になります。それを避けるために、ラフの段階で適当に「抜け」を作っているのですが、線画を何度も整理しているうちにその「抜け」がなくなってしまうことがあります。そこで、今一度全体を確認しながら線画の適切な部分に「抜け」をつかって絵の印象を軽くしていきます。光の多く当たる部分や、あまり黒く見せたくない部分、線を細く見せたい部分、印象を軽くしたい部分などに「抜け」をつくる人が多いです。それぞれ左上と左下が調整前、右上と右下が調整後です。

STEP

2 消しゴムツールなどでバリ取りを行う



線を消したり重ねたりして描いていると、線画に切りっぱなしの鋭角(バリ)やゴミのような部分がたくさんできてしまうので、[消しゴム]ツールなどでひとつひとつクリーンアップしていきます。ただし、あまりやりすぎると線の勢いのようなものが死んでしまうことがありますし、色が入ると気にならなくなるものもあるので、消さずに残すこともあります。たとえば、床に座って絵を描いている少女の場合、畳のへりと右の二の腕の境界部分にバリができていたり、靴下や顎の線に隙間ができていたりします(左)。こうした部分を、線の勢いを殺さないよう修正していきます(右)。

STEP

3 色の境目を意識しながら着彩を仕上げていく



細かい塗りムラや、線画からはみ出した部分、塗に残しなどを、ひとつひとつつぶしていきます。本の背や花の影になった部分のように、色と色の境界部分もクリーンアップしてきれいに仕上げていきます。

STEP

4 影の出方を考慮しながら着彩を進める

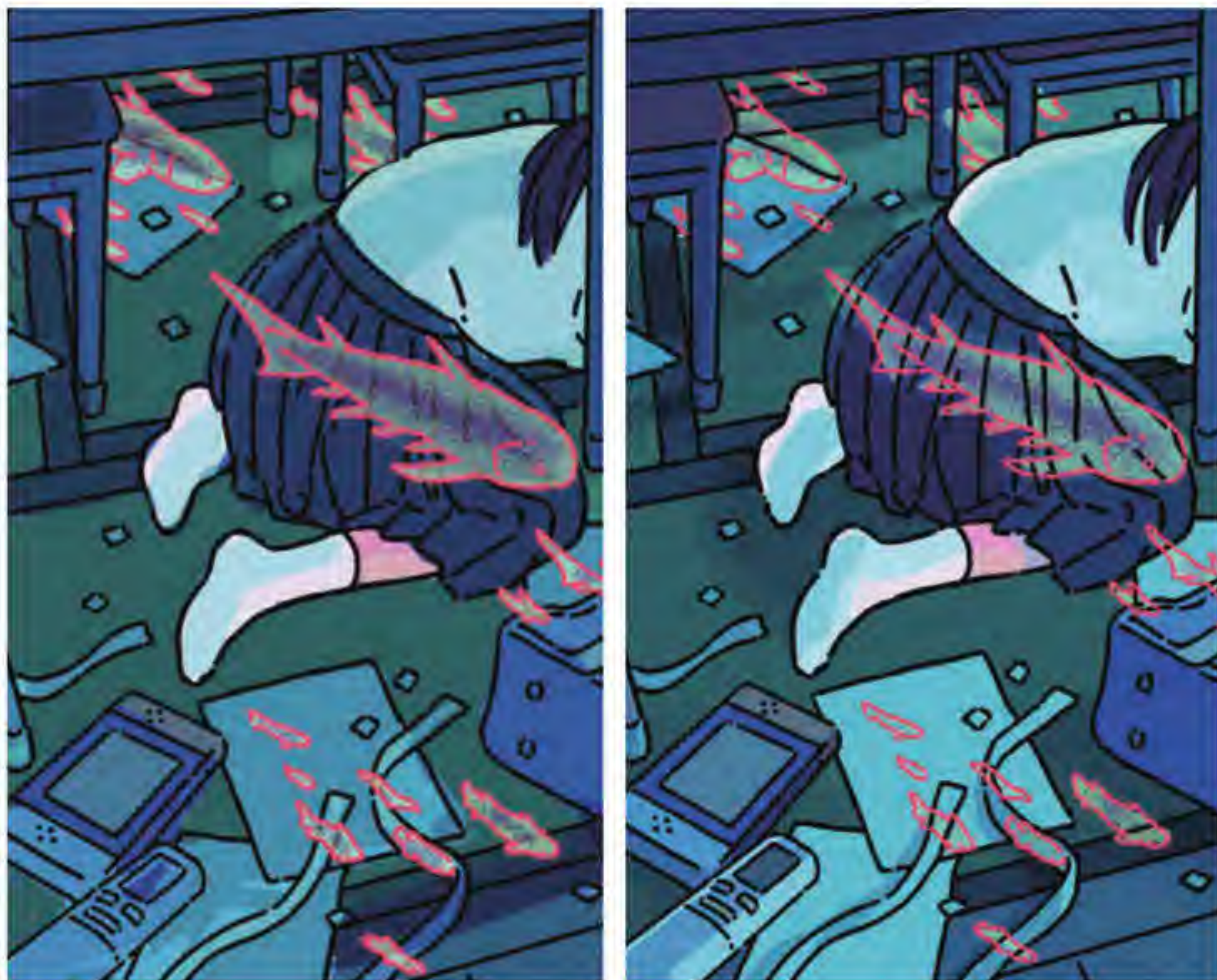


表4側は窓からの光が差し込まず、全体が影になっているので、それに合わせてモチーフの陰影をつけていきます。たとえば作例の場合、床で絵を描く少女の足元に3段階くらいに濃淡をつけてほんやりした影を描いています。

STEP

5 具体的なイメージに基づき背景を描き足す



ここまでの工程で作品はほぼ完成です。あとは改めて全体を確認して気になる部分を修正したり、調整したりしていきます。この絵では都心の団地をイメージしていたのですが、最後まで「あまり東京っぽく見えない」というモヤモヤ感が残っていました。そこで改めてさまざまな実在の団地の写真を見ていくと「遠景にももっとほかの建物が見えていることが多い」ということに気づいたので、さらにもう少しだけ遠景を描き足していくことにしました。

STEP

6 建物とのバランスを考え背景を整理する



建物を描き足したことで背景が少しごちゃごちゃしすぎてしまったと感じたので整理していきます。ここでは、書籍の表紙として文字を入れることを考え、雲を減らして空の描写をシンプルにしました。上が調整前、下が調整後です。

STEP

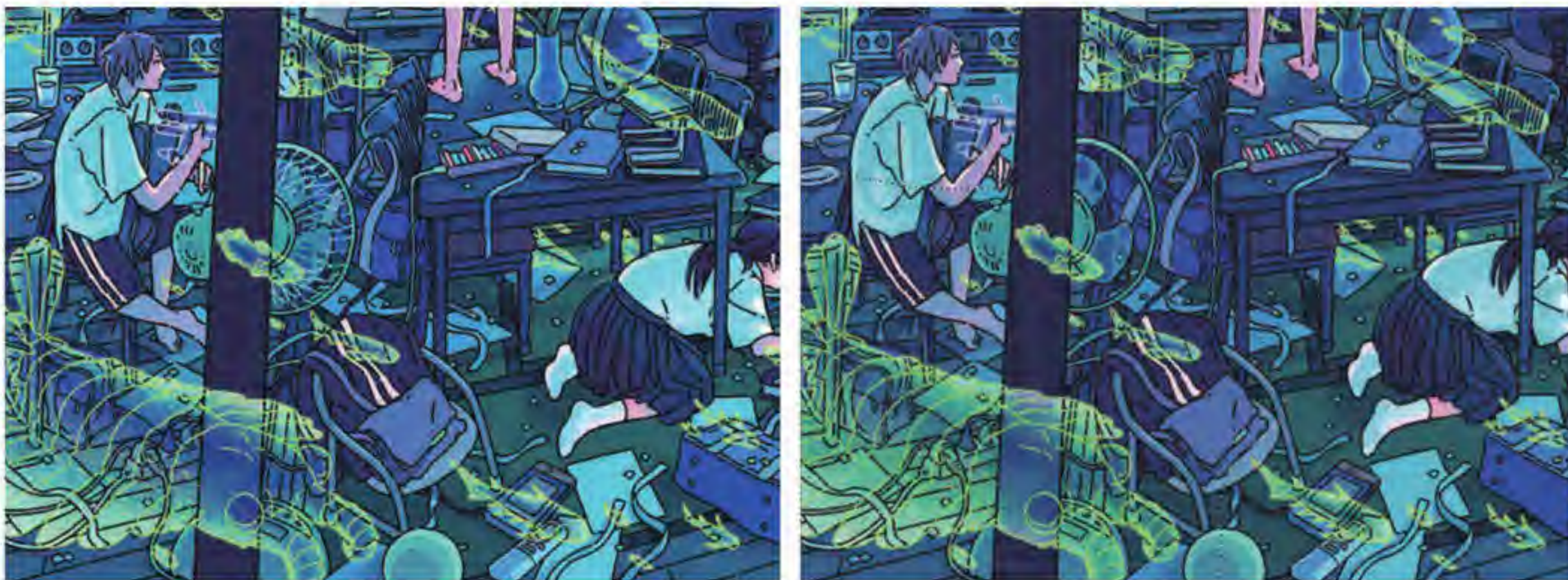
7 絵のポイントを意識して古生物の配置や数を再検討する



絵全体を見たとき、アイキャッチとして配置した具現化した古生物の群れが画面各所に散らばりすぎていてポイントが分かりづらくなっていると感じられたので、この配置や大きさなども整理していきます。とくに左下の古生物(アノマロカリス)が大きすぎて絵の見どころをつぶしている印象だったので、位置とサイズを調整しています。全体のバランスや絵の見どころを意識しながら、そのほかのモチーフの配置や数なども改めて検討していきましました。

STEP

8 古生物の色を変更してSF的なイメージに



STEP 7のモチーフをさらに修正していきます。線画の色を赤から少し緑がかった黄色に変更してSF的な印象を強めたあと（左）、古生物の塗りのレイヤーを複製して背面に移動し、[合成モード：覆い焼き]、[不透明度：50%]に変更して白～黄色っぽい明るさを強調しました。そうすると、左下の古生物の色味だけが他より出てしまったので、[選択範囲]ツールの[投げなわ選択]で囲んで、[編集]メニュー→[色調補正]→[カラーバランス]で部分的に色味を調整し直しています（右）。

STEP

9 レイヤーを統合して全体の色味を整える



さらに気になる部分の形や大きさなどを微修正したあと、最後に、着彩のレイヤーのみを選択して統合し、必要に応じて[編集]メニュー→[色調補正]→[カラーバランス]などで全体の色味を調整し、完成としています。



10 MINUTES

selected drawings 2015-2017



練習1割、趣味9割で
クロッキーを続けています。

10分間、モデルさんを
みながら描きます。
絵の原寸はこの4倍ほど。



「短時間で線を選ぶ目」が
鍛えられる気がします。









和装など、描ききれない
ものは特に楽しいです。





5分のほうが却って
的確に描ける場合もあります。

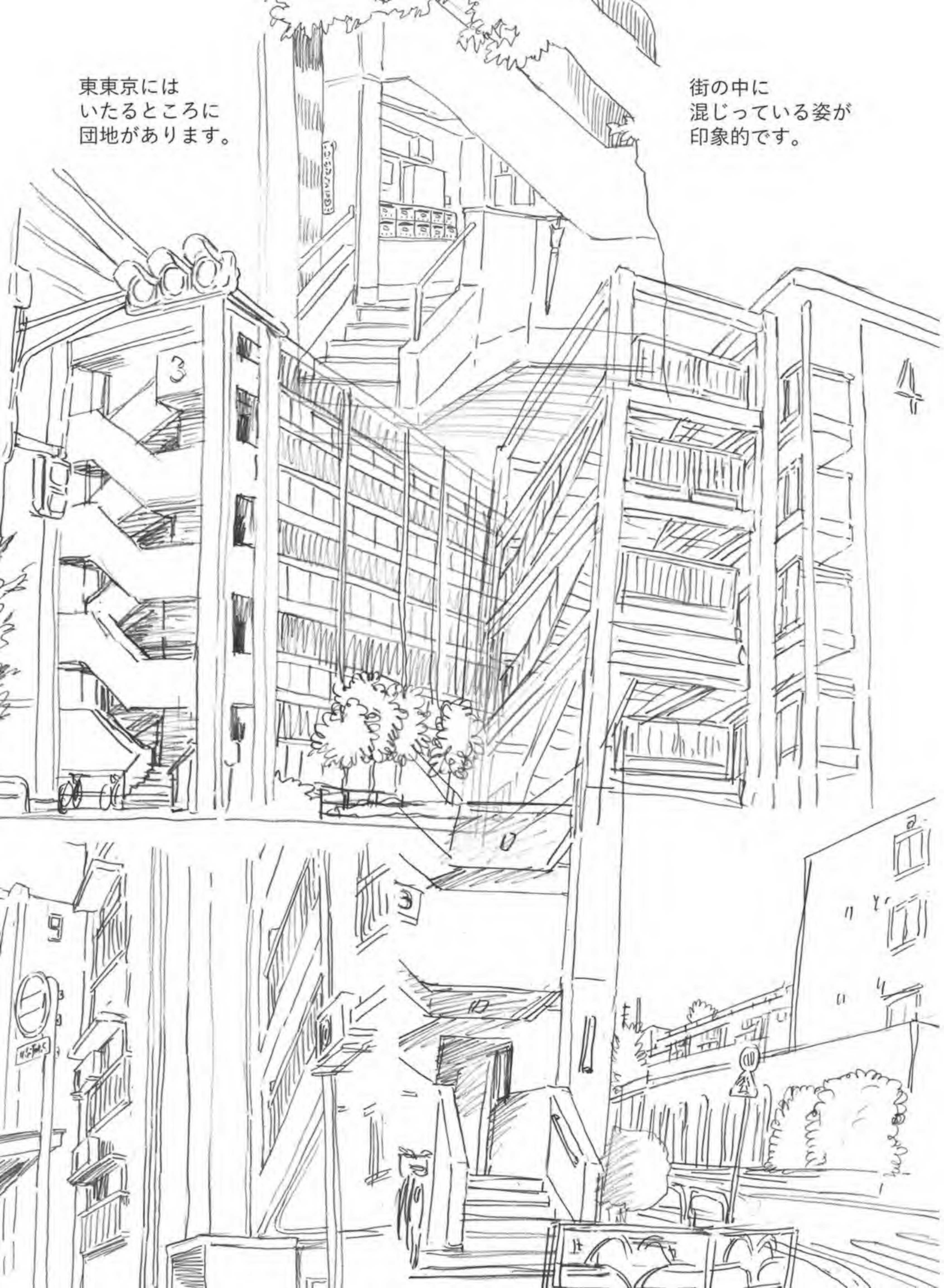


ここからは風景のクロッキー、
各10分、原寸は3~4倍です。

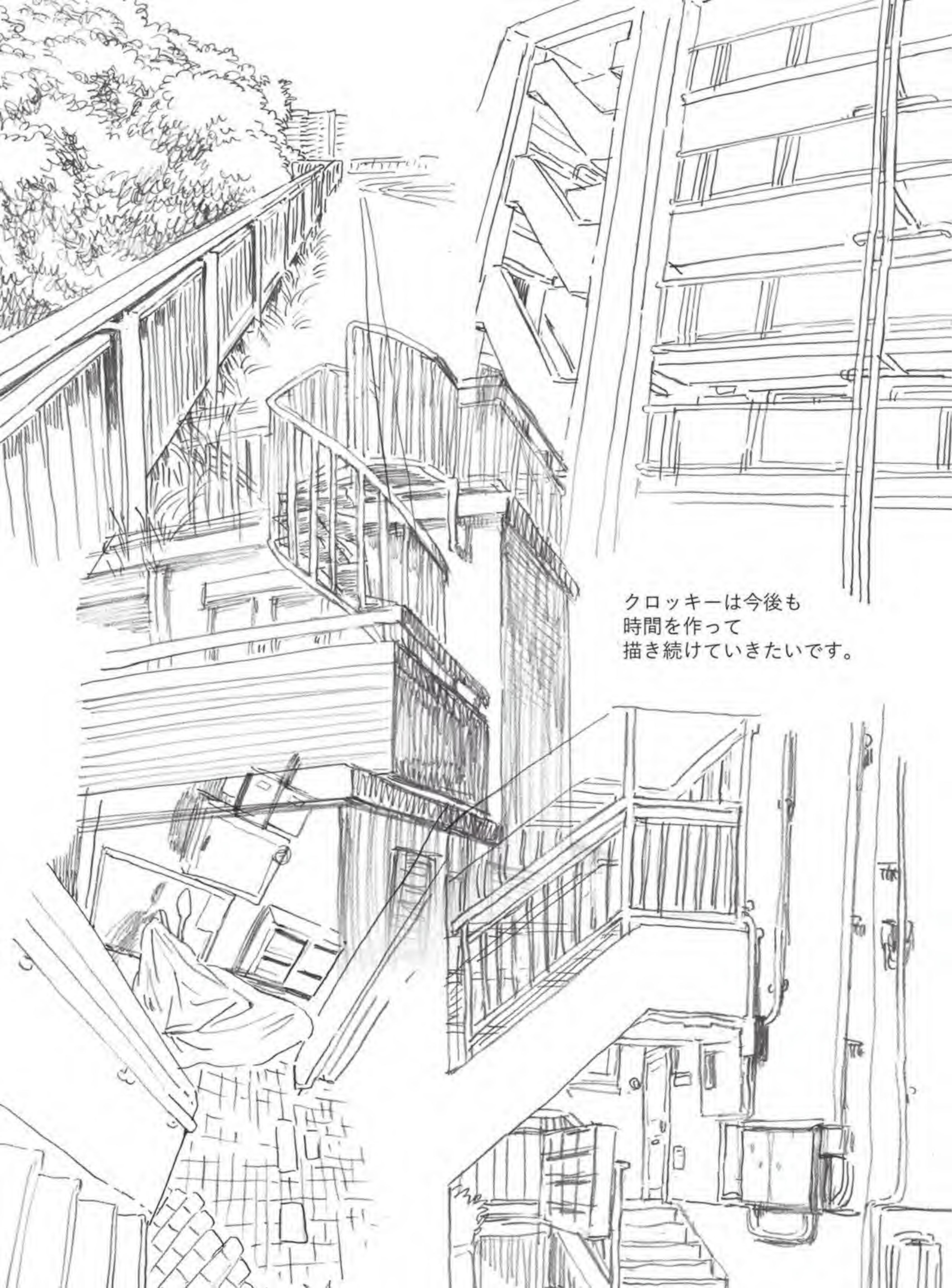


東東京には
いたるところに
団地があります。

街の中に
混じっている姿が
印象的です。







クロッキーは今後も
時間を作って
描き続けていきたいです。





Handwritten text in a cursive script, likely a signature or dedication, running vertically along the right side of the drawing.

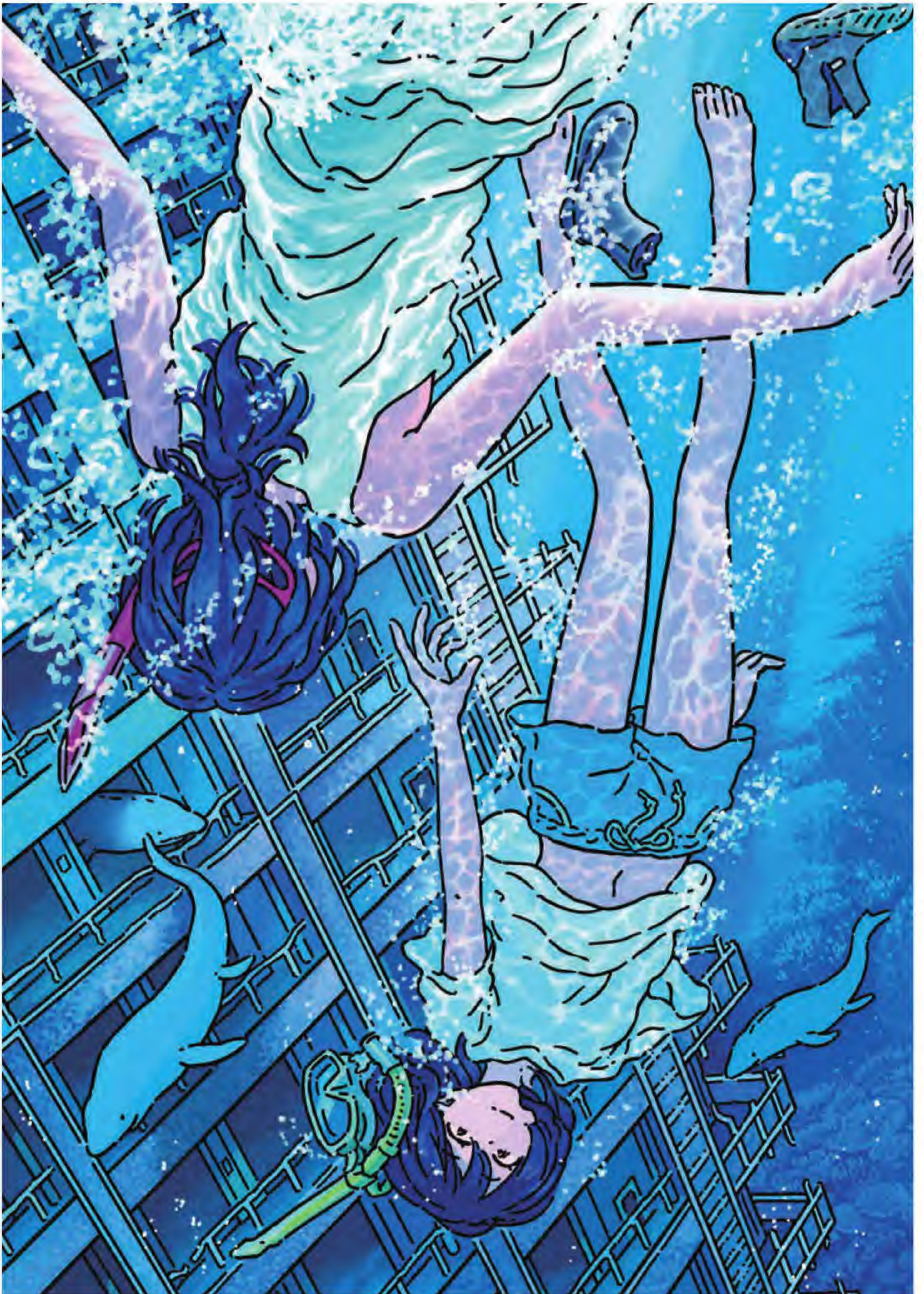
Special Thanks to

四谷デッサン会

<https://ameblo.jp/dessinkai/>

代々木デッサン会

<https://nrc.amebaownd.com/>







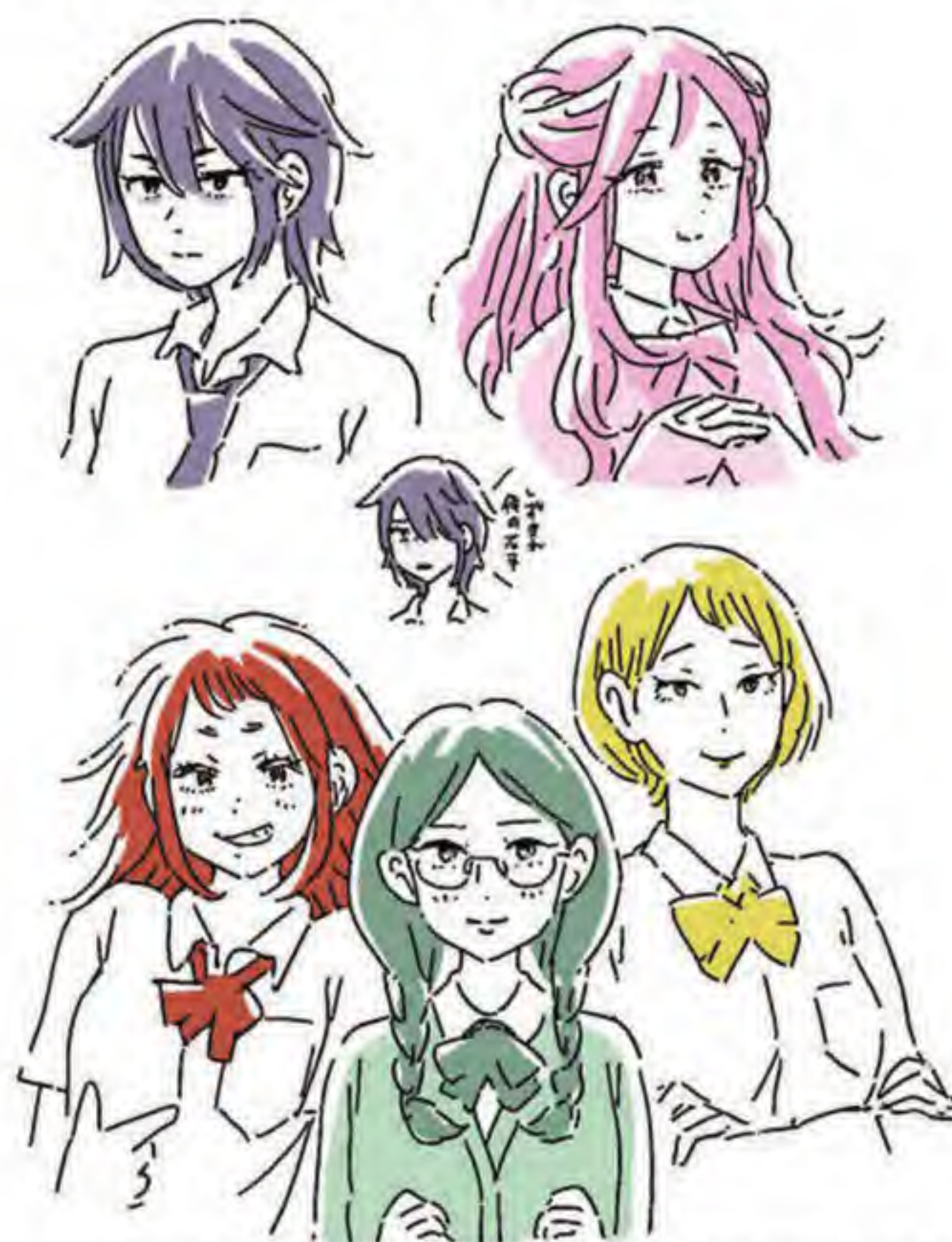




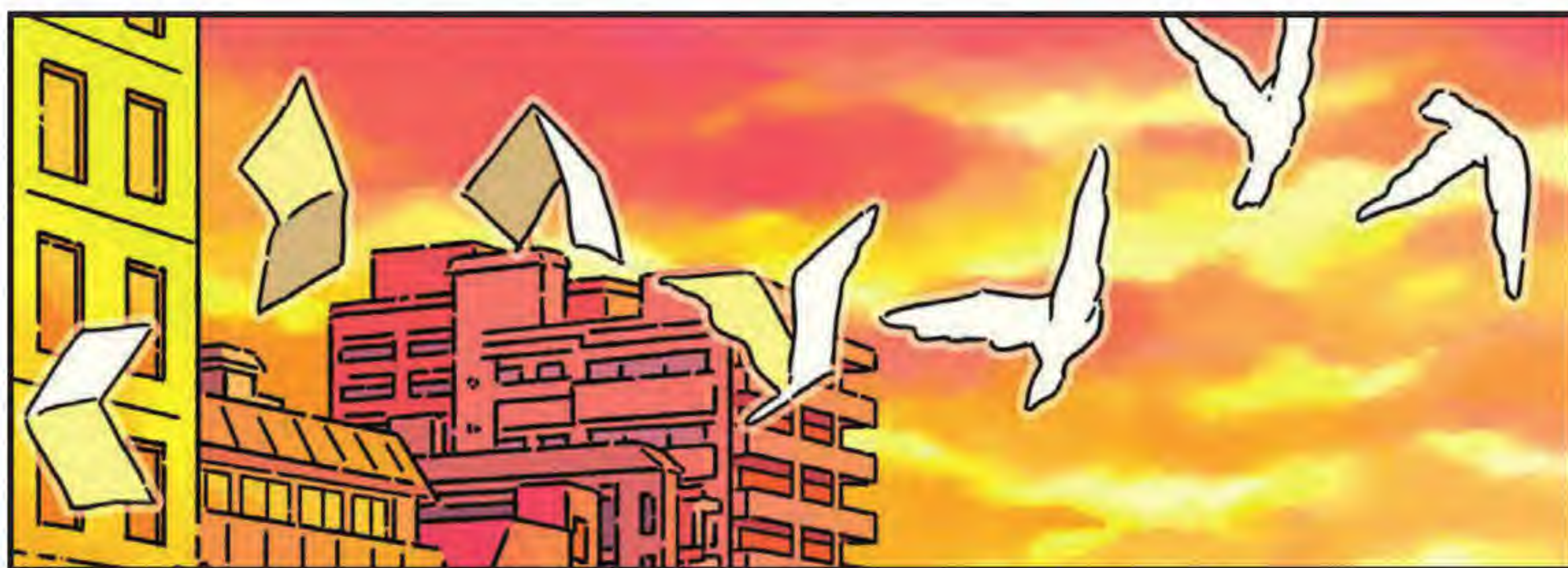
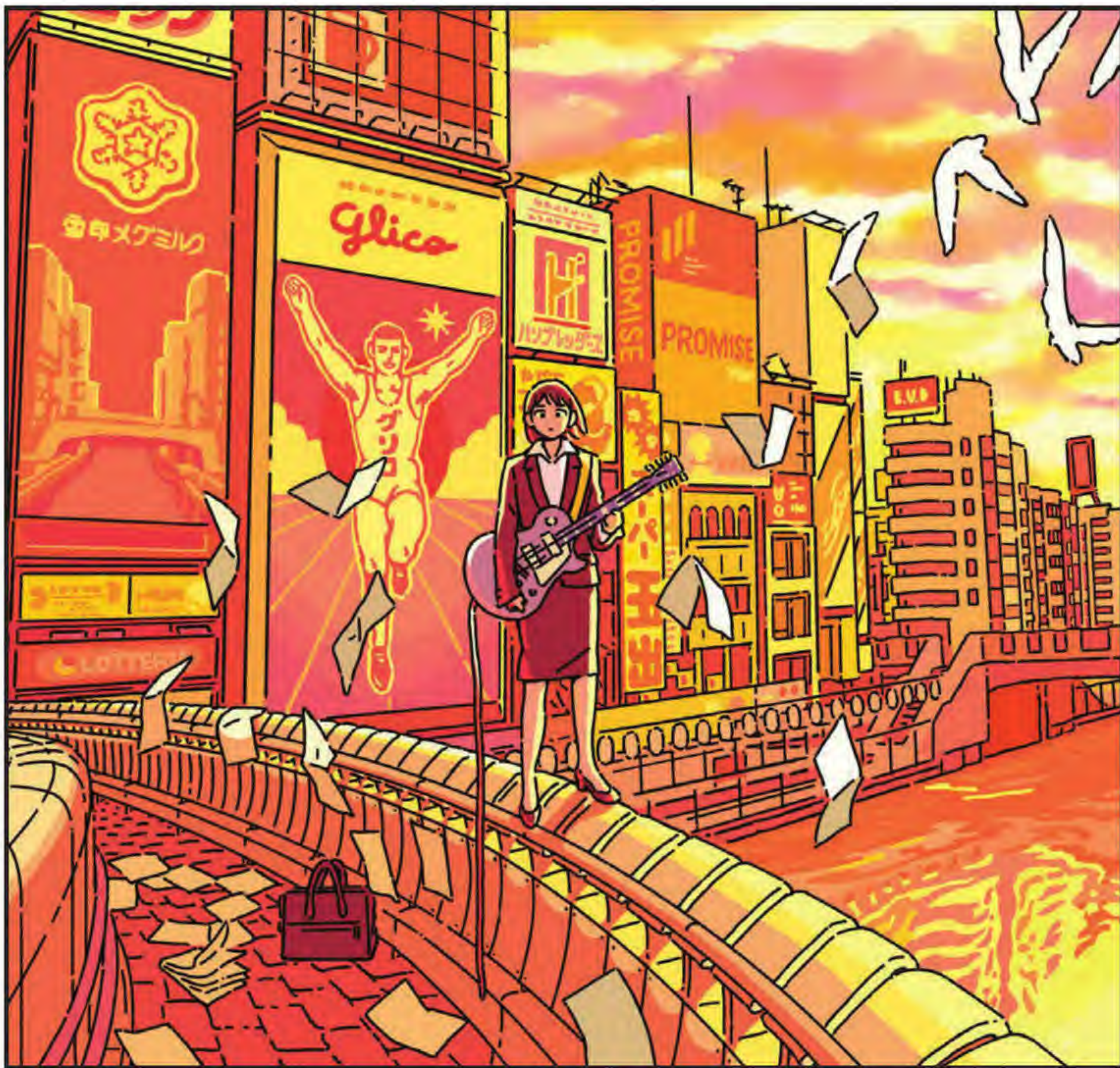


「そいねドリーマー／宮澤伊織」挿画／2018／早川書房

そいねドリーマー キョウデザ用ラフ



「そいねドリーマー／宮澤伊織」キャラクターデザインラフ／2018／早川書房





「イマジナリー・ノンフィクション／ハンブレッターズ」ジャケットイラスト／2018／ソニー・ミュージックエンタテインメント



「DOTPLACE GALLERY #038」寄稿／2017／AZホールディングス・NUMABOOKS

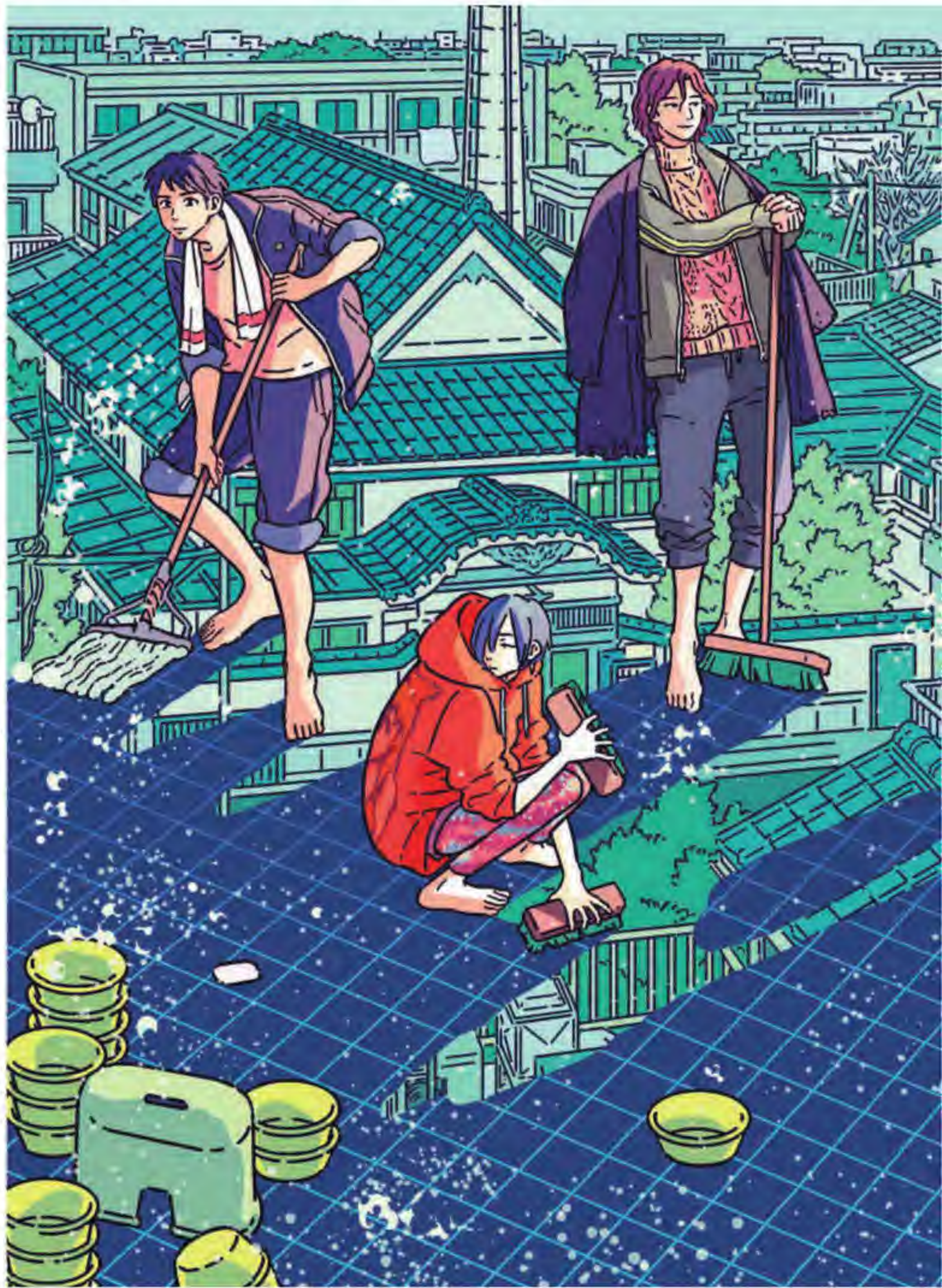


「アイラブミー」グッズイラスト/2018/ティチクエンタテインメント

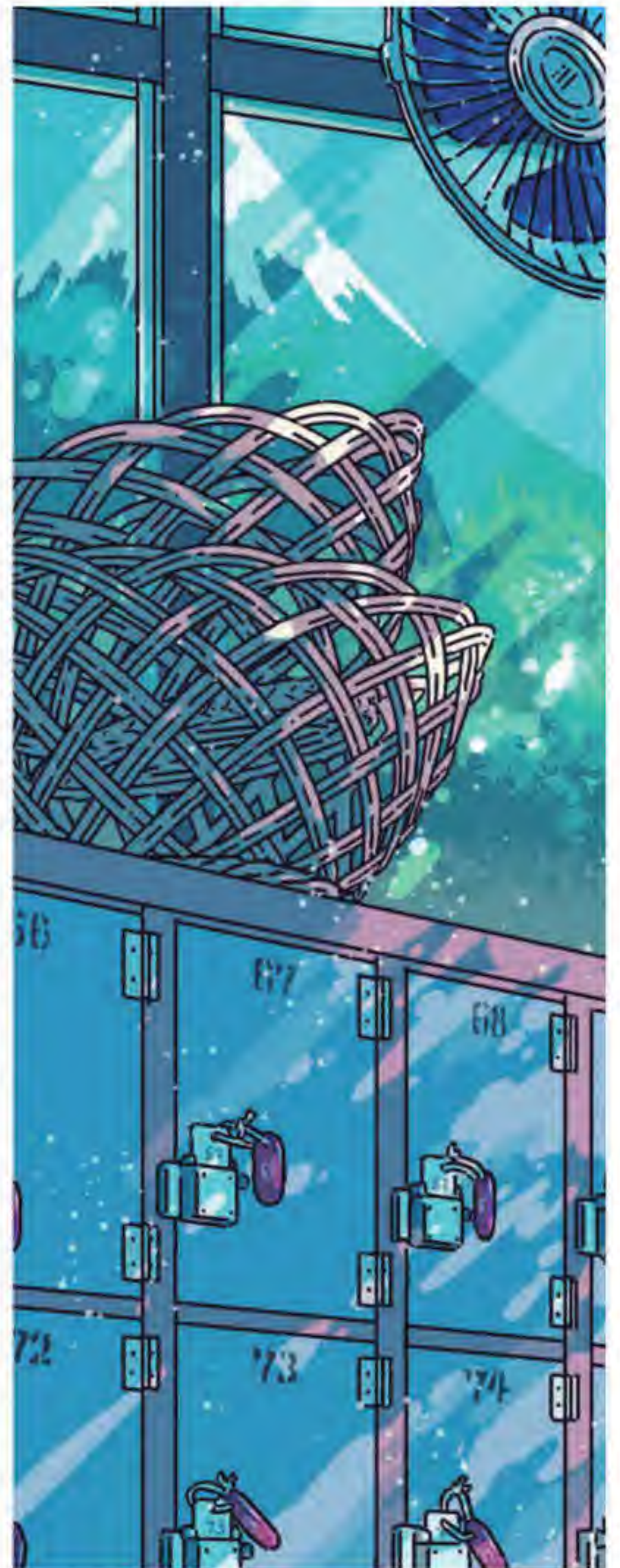


「メルメリーマーケット Vol.10」メインビジュアル／2019／メルメリーマーケット運営委員会





「メゾン刻の湯／小野美由紀」装画／2018／ポプラ社

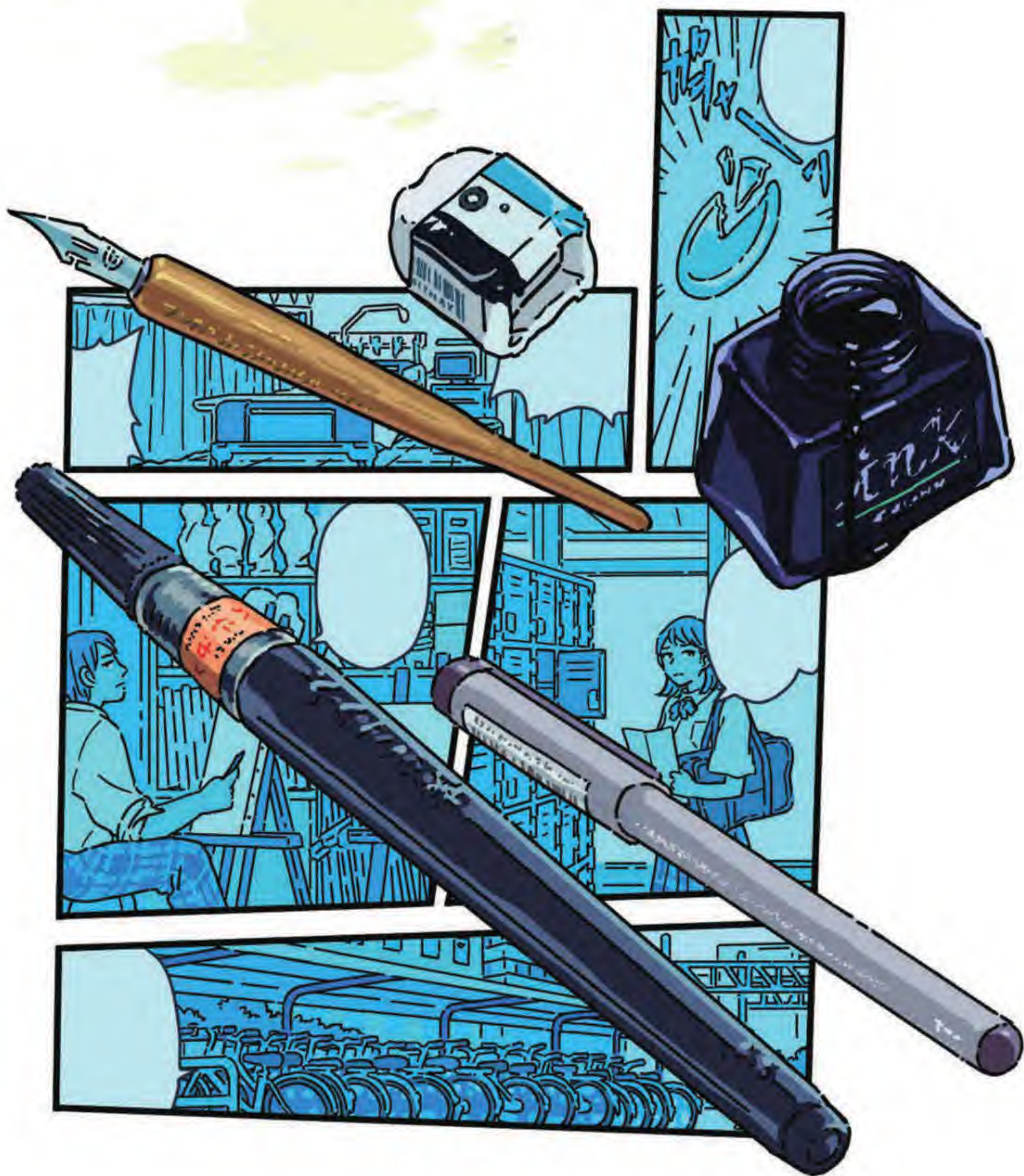




「メゾン刻の湯／小野美由紀」装画ラフB案／2018／ホブラ社

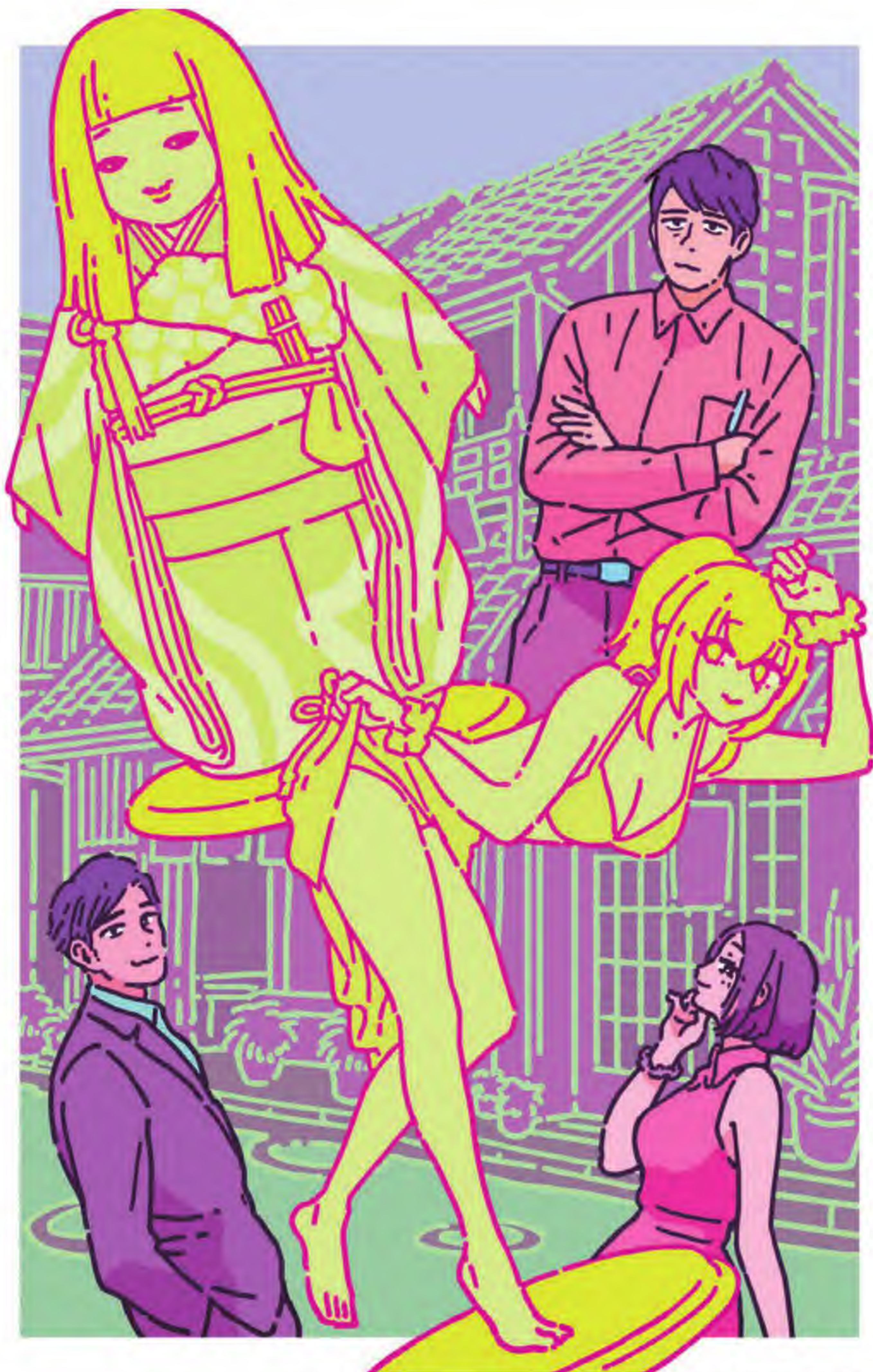


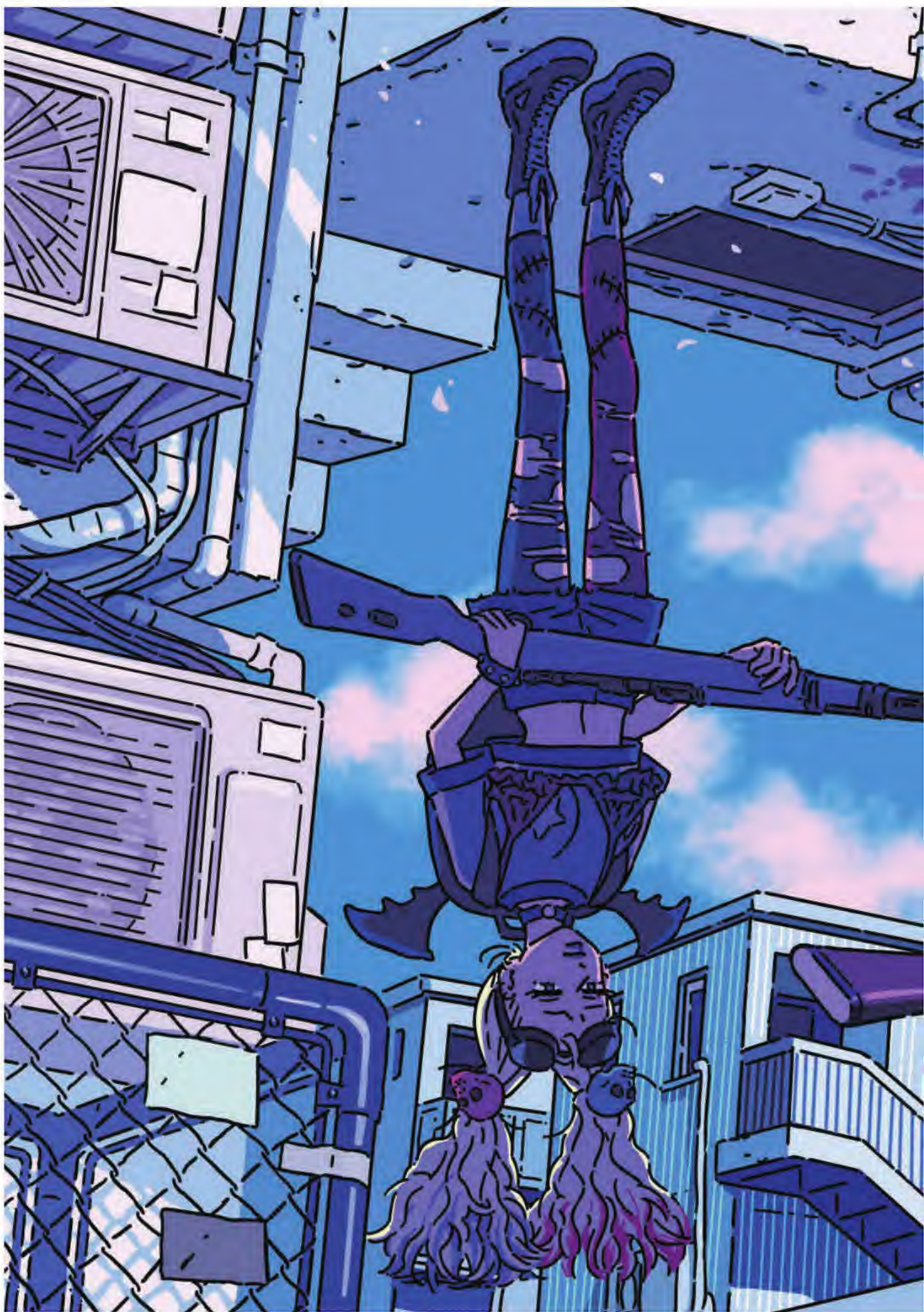






「カレーなる逆襲！ポンコツ部員のスパイス戦記／乾ルカ」装画／2018／文藝春秋・加藤愛子・オフィスキントン











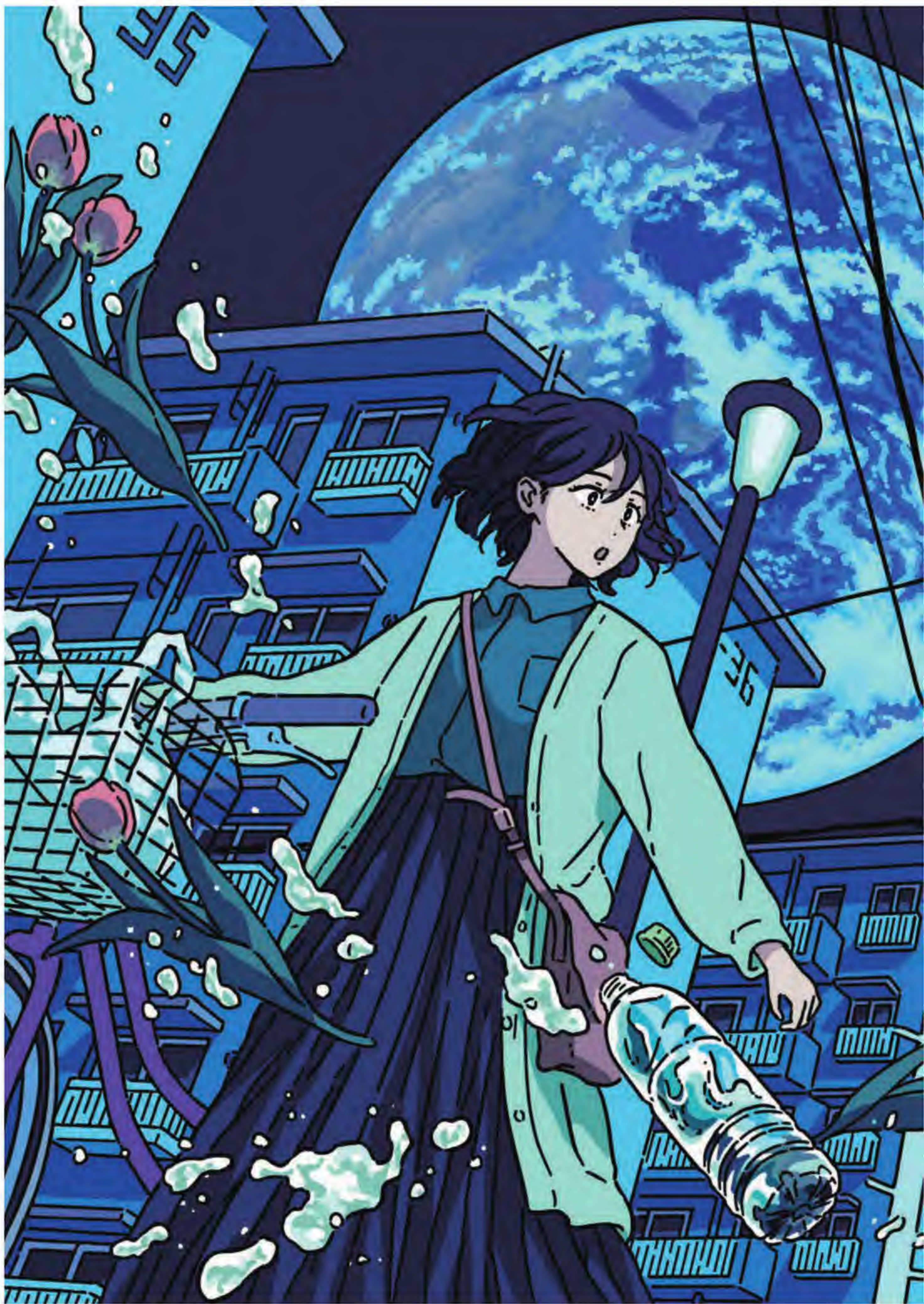






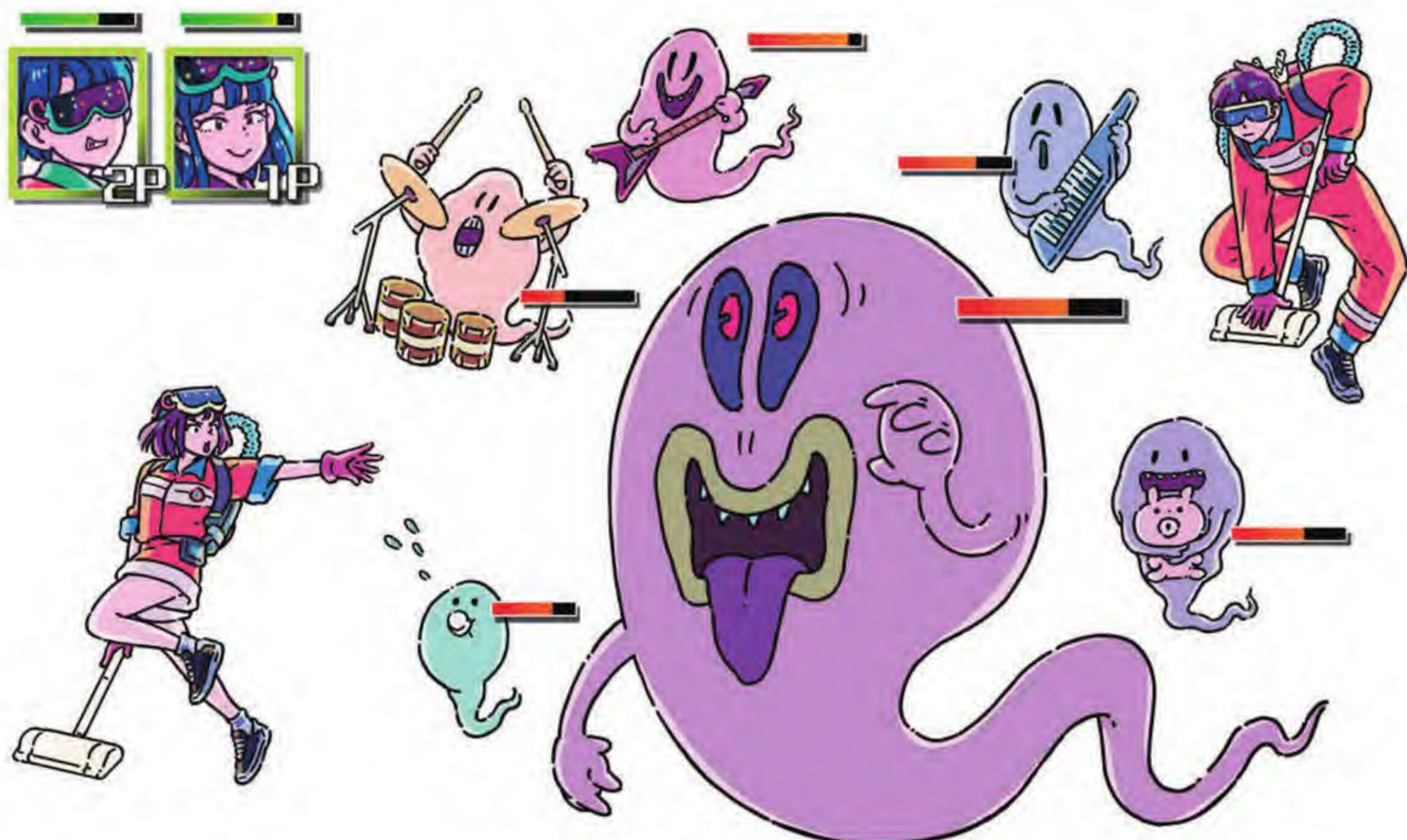
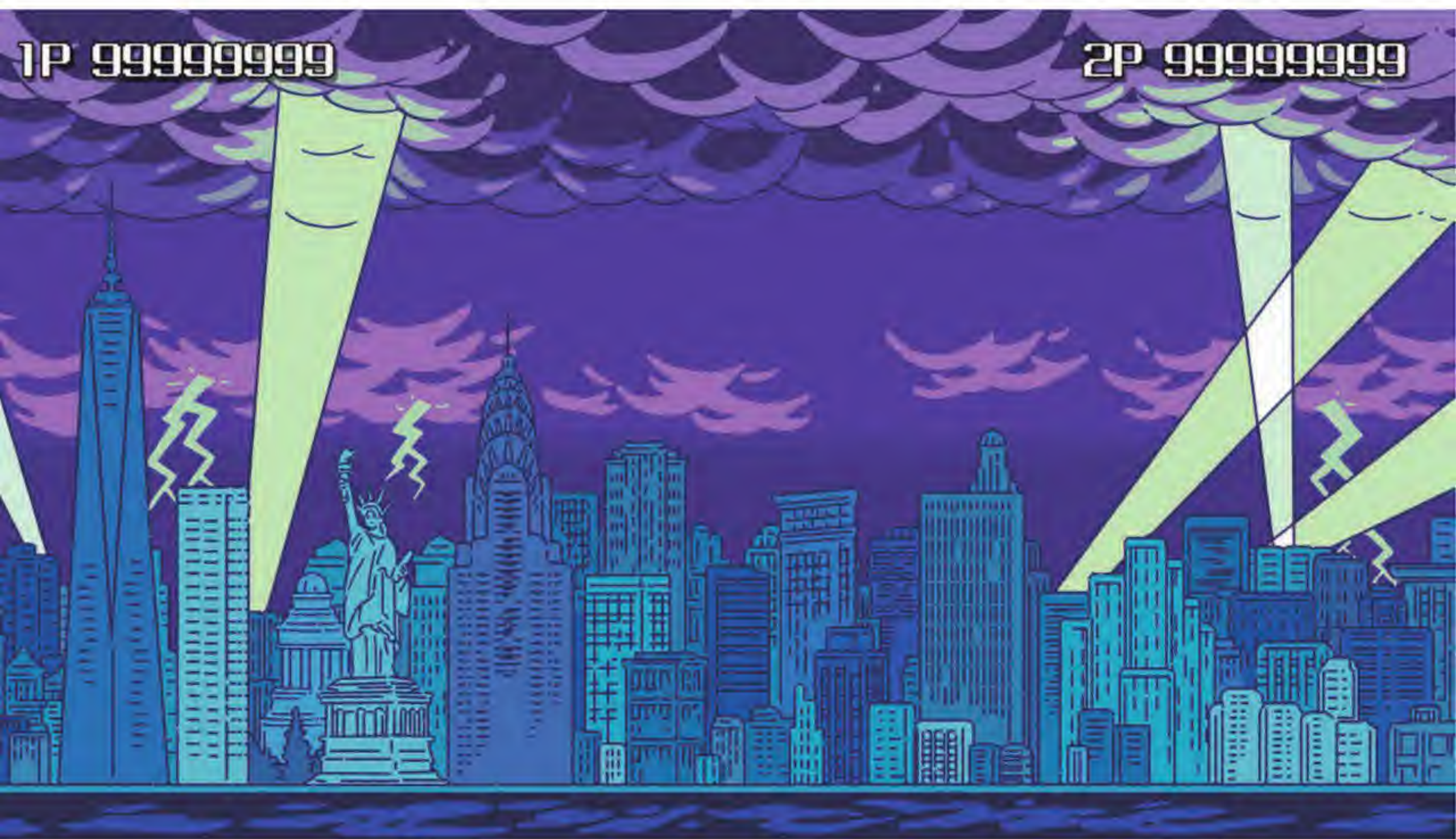
「map05 上海は月の影」同人誌表紙／Personal Work／2017





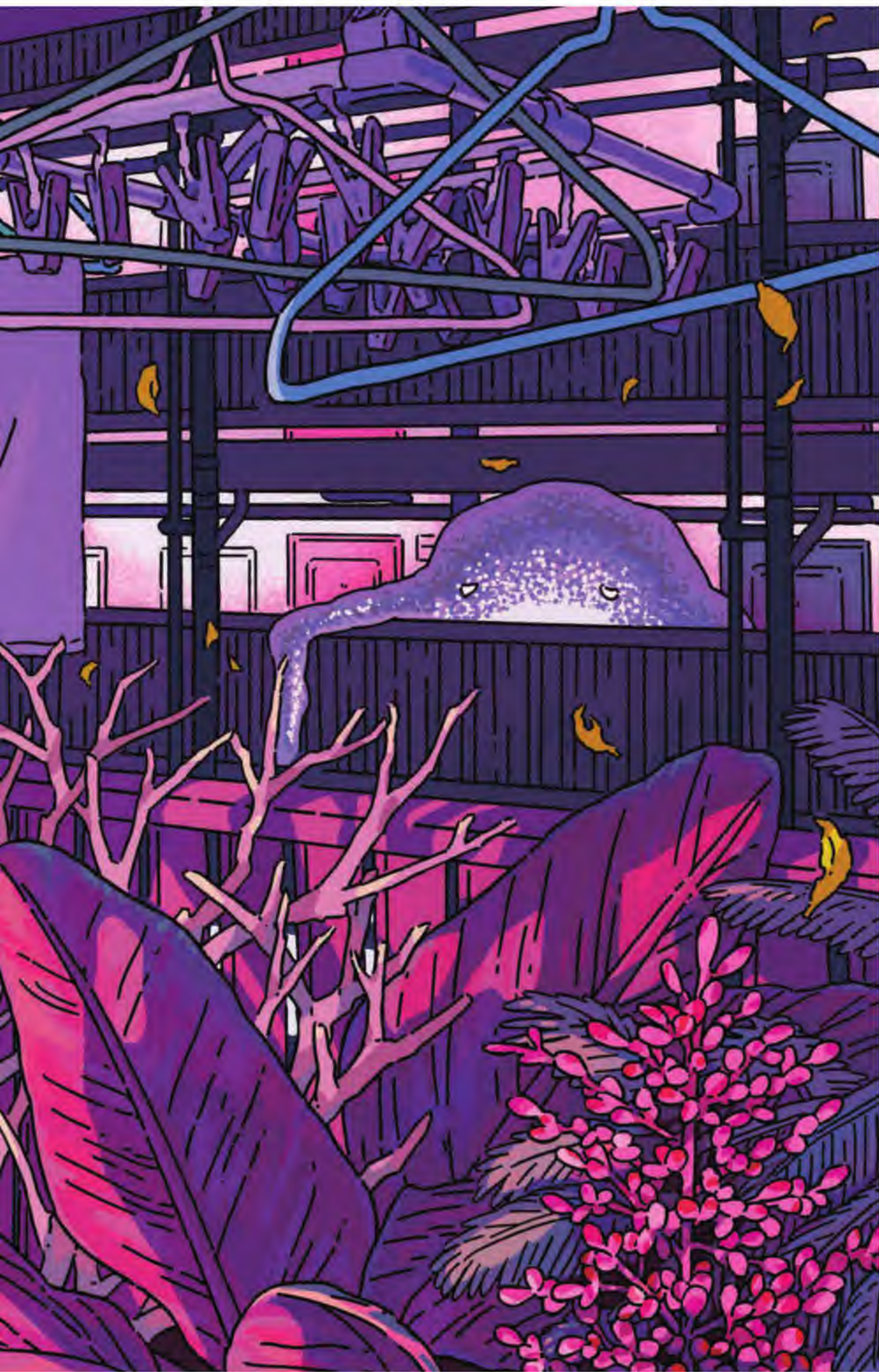
「map06 団地のふしぎ」同人誌表紙／Personal Work／2017















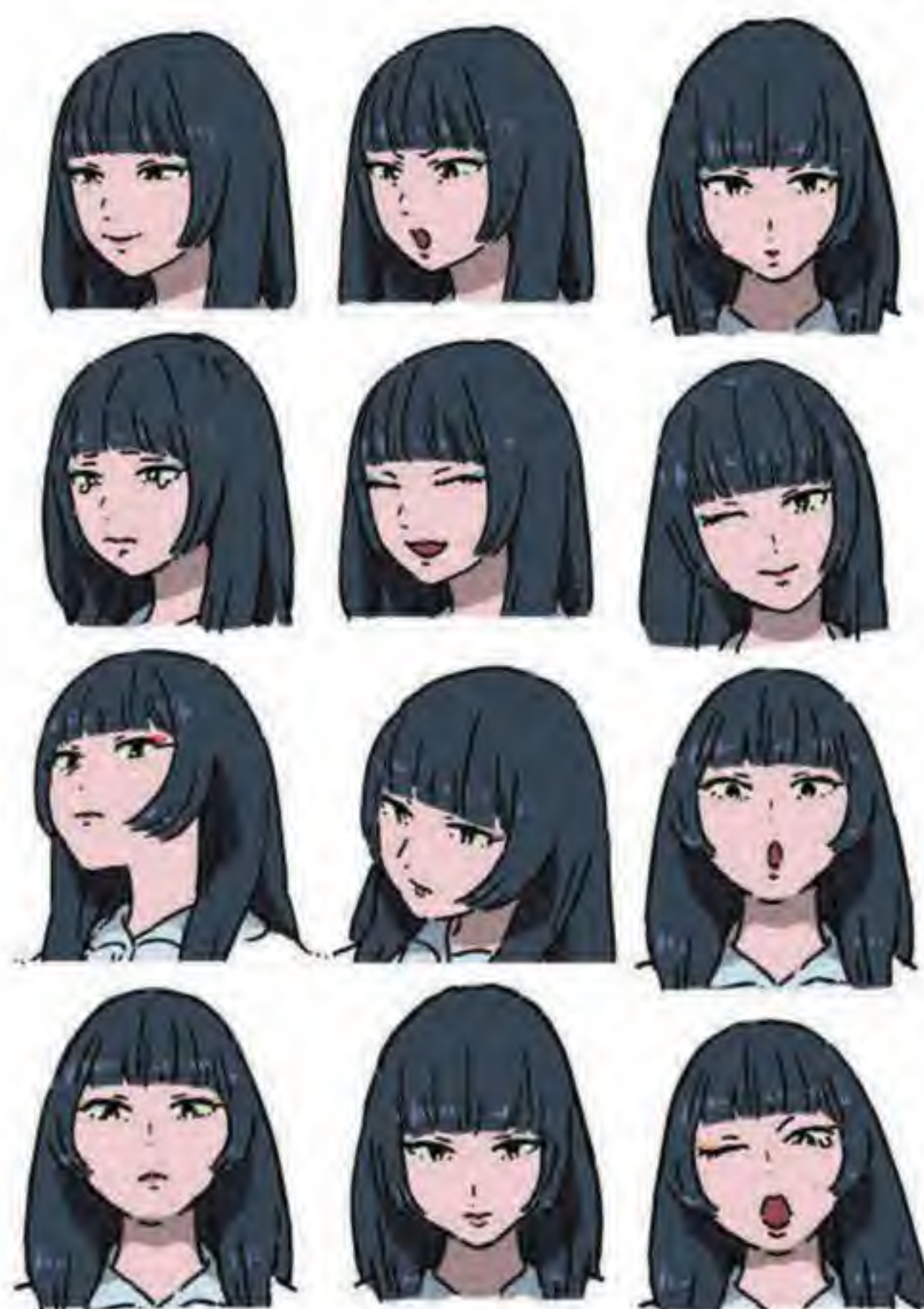
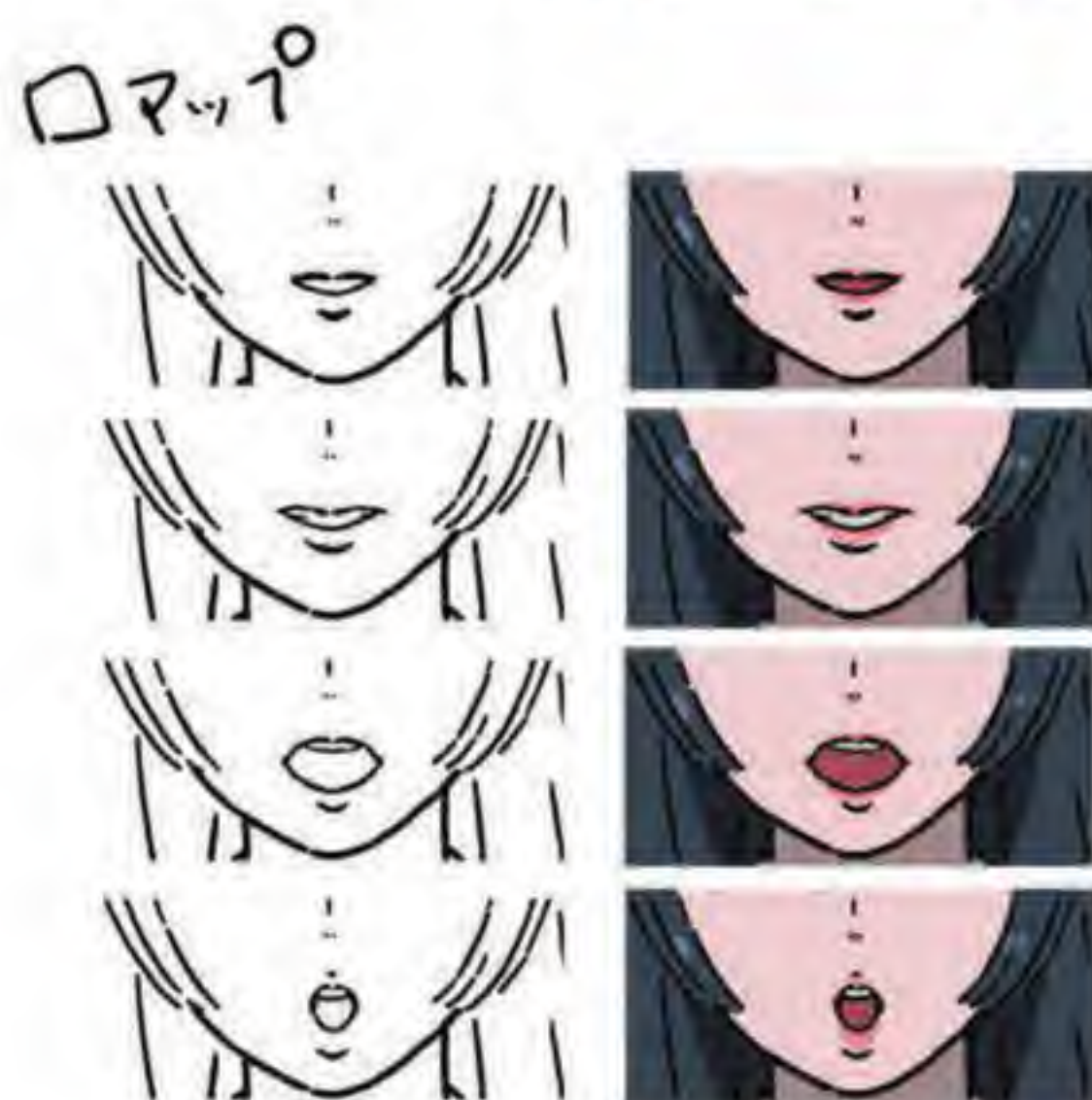
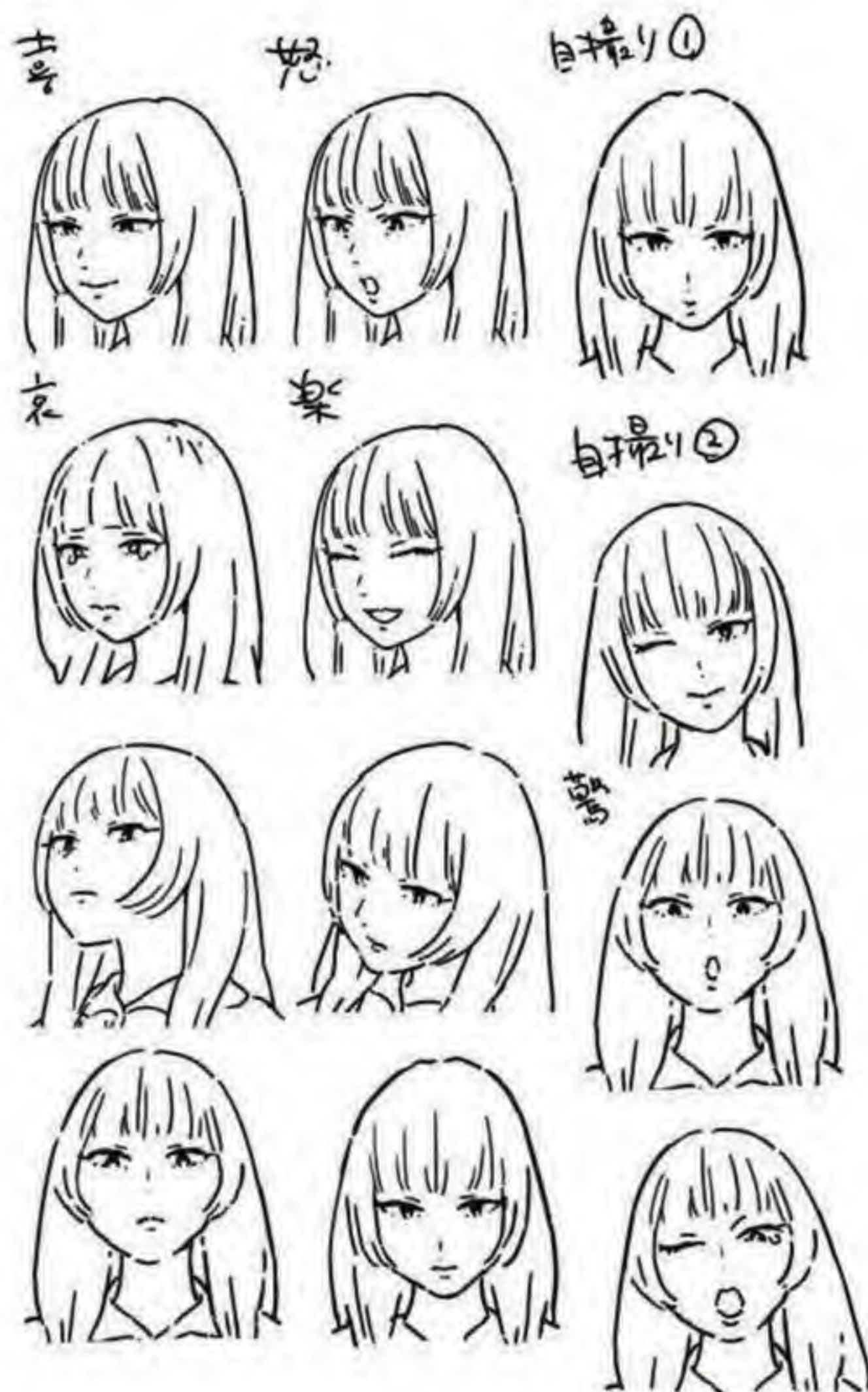
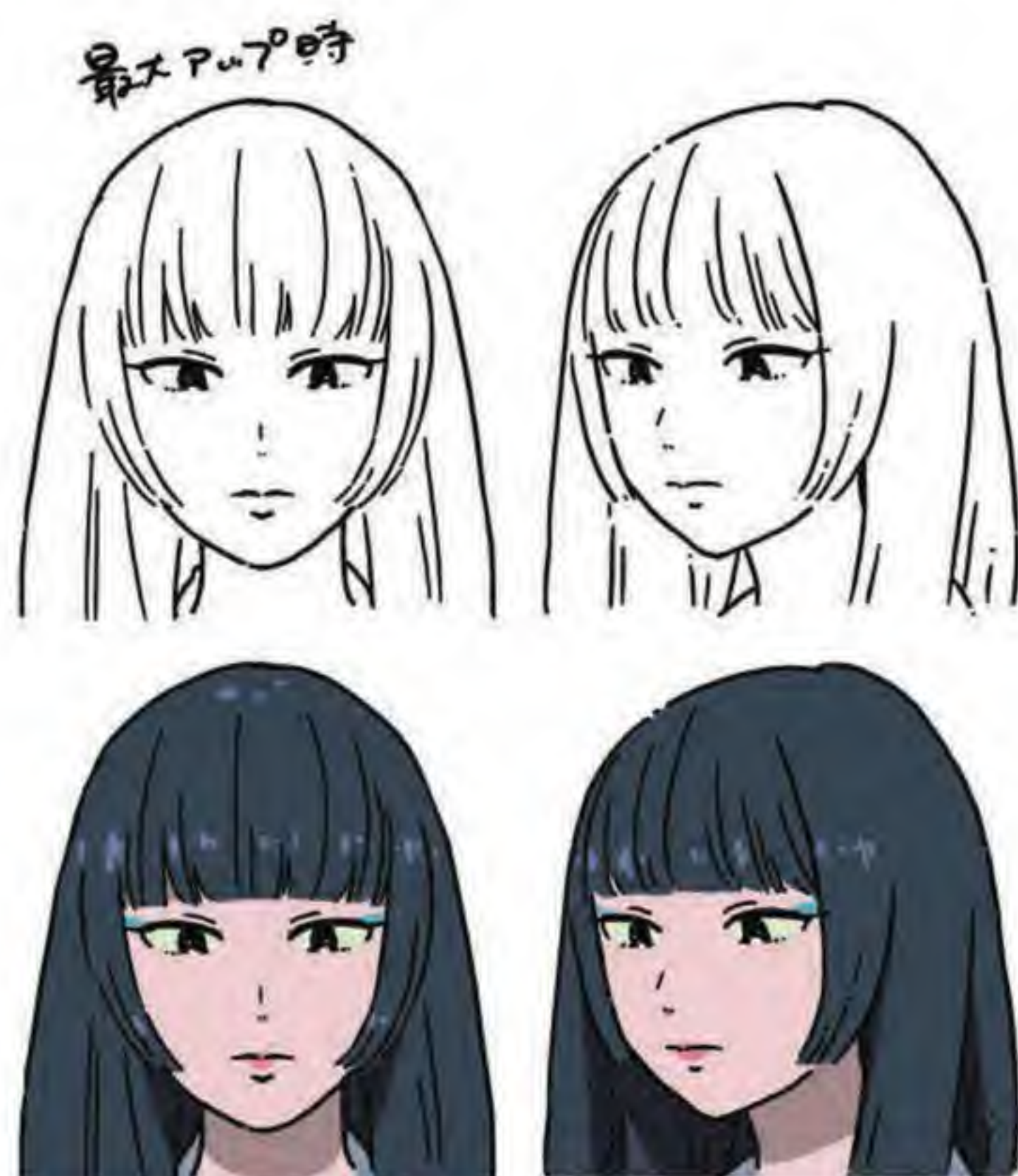


「くじら島のナミ」浜口倫太郎装画／2017／ディスカヴァー・トゥエンティワン

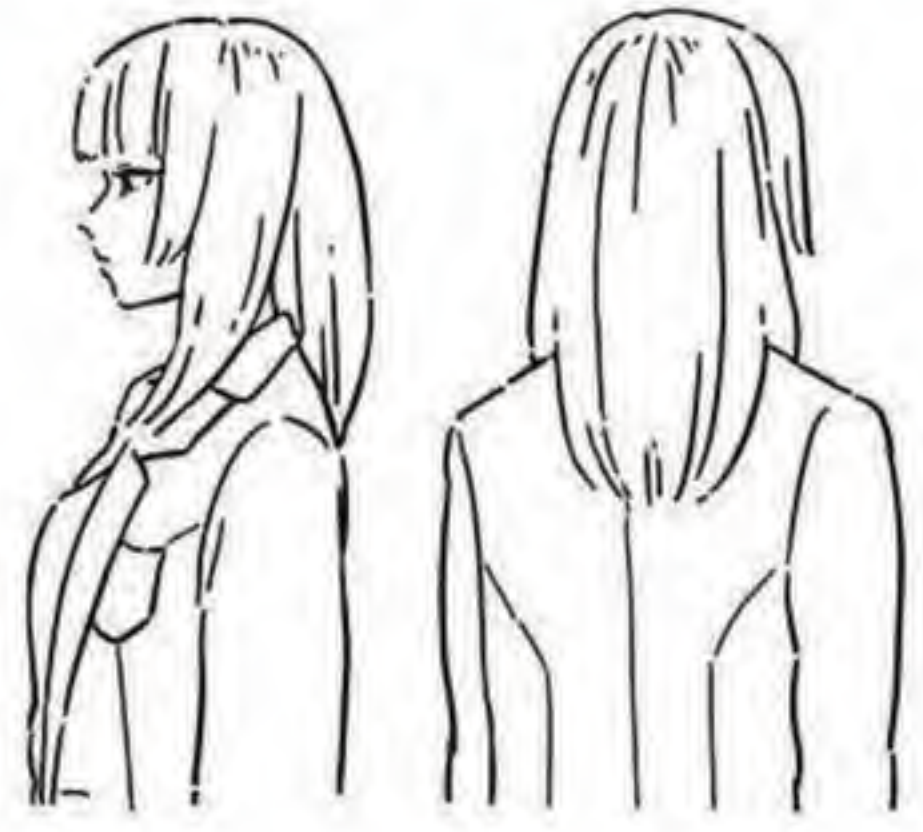
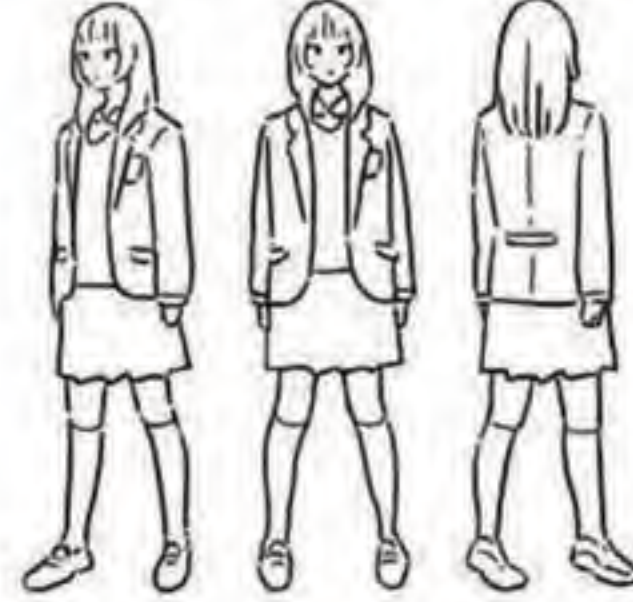
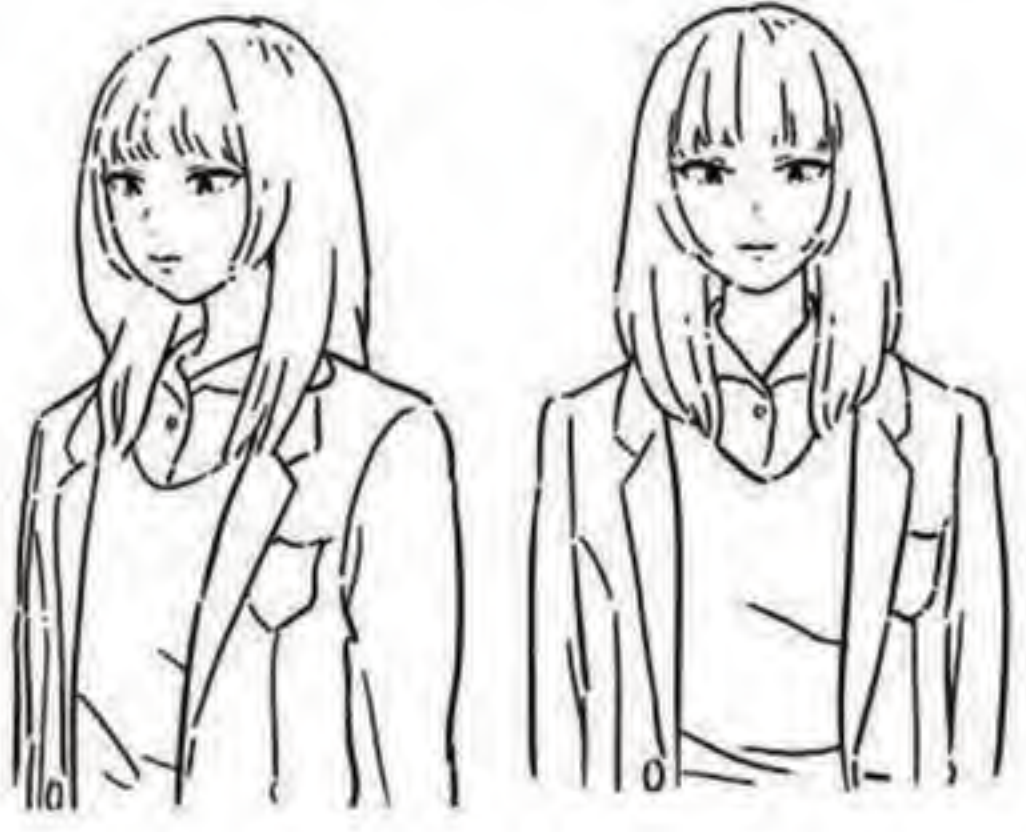
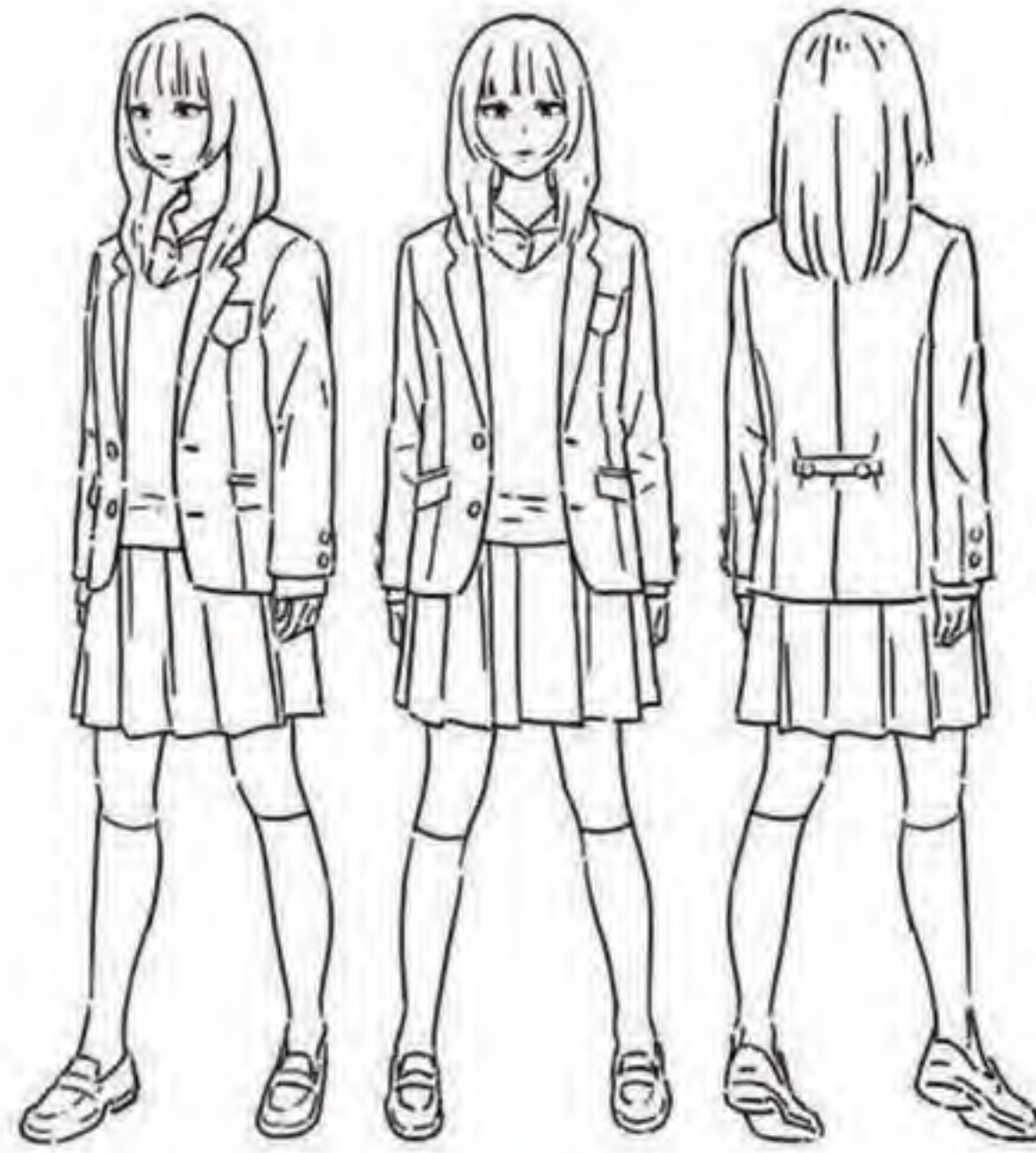




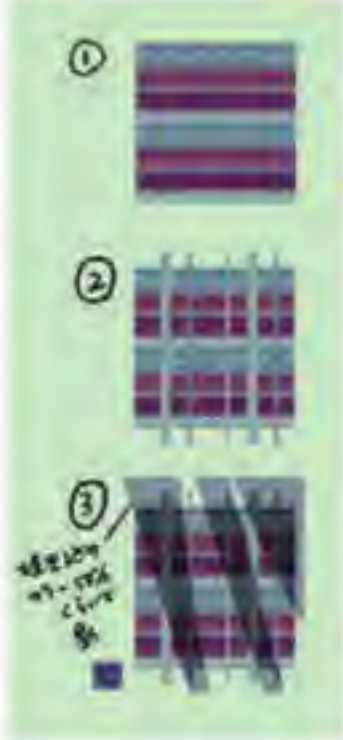
「忘霊ラジオ殺人事件!？」戸梶圭太」装画／2016／ポプラ社



制服



目々ver.



リボありver.





比較用

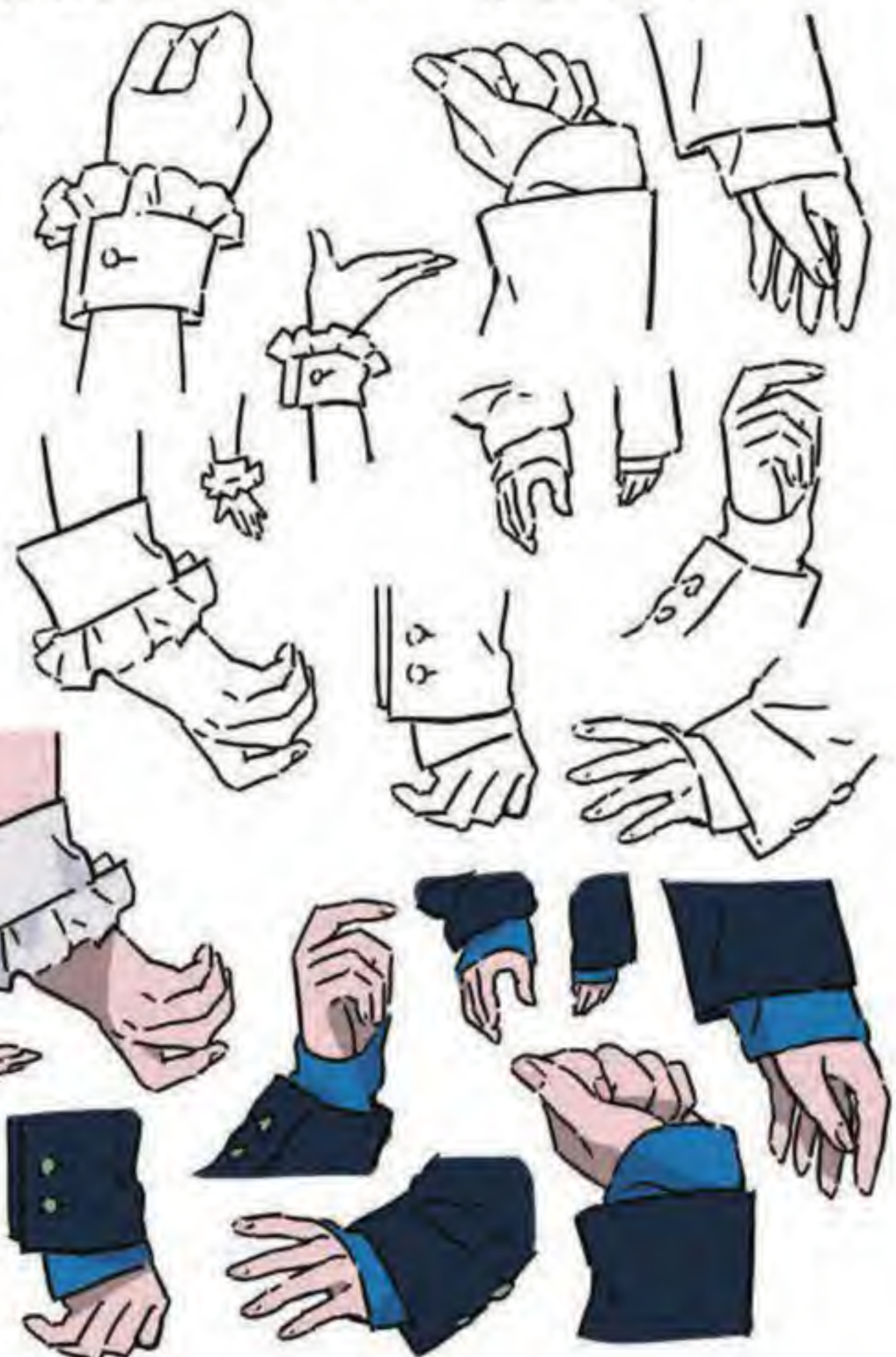


◎メイド服をび

つけをびにフリルを
つけているみたいは感じます。

◎「ドレス」をび

ニットがび、こう
はみえちと見えます。



案②

水色も可愛らしい感じがして
かわいらしい感じがします。



「水中、それは」Personal Work／2015

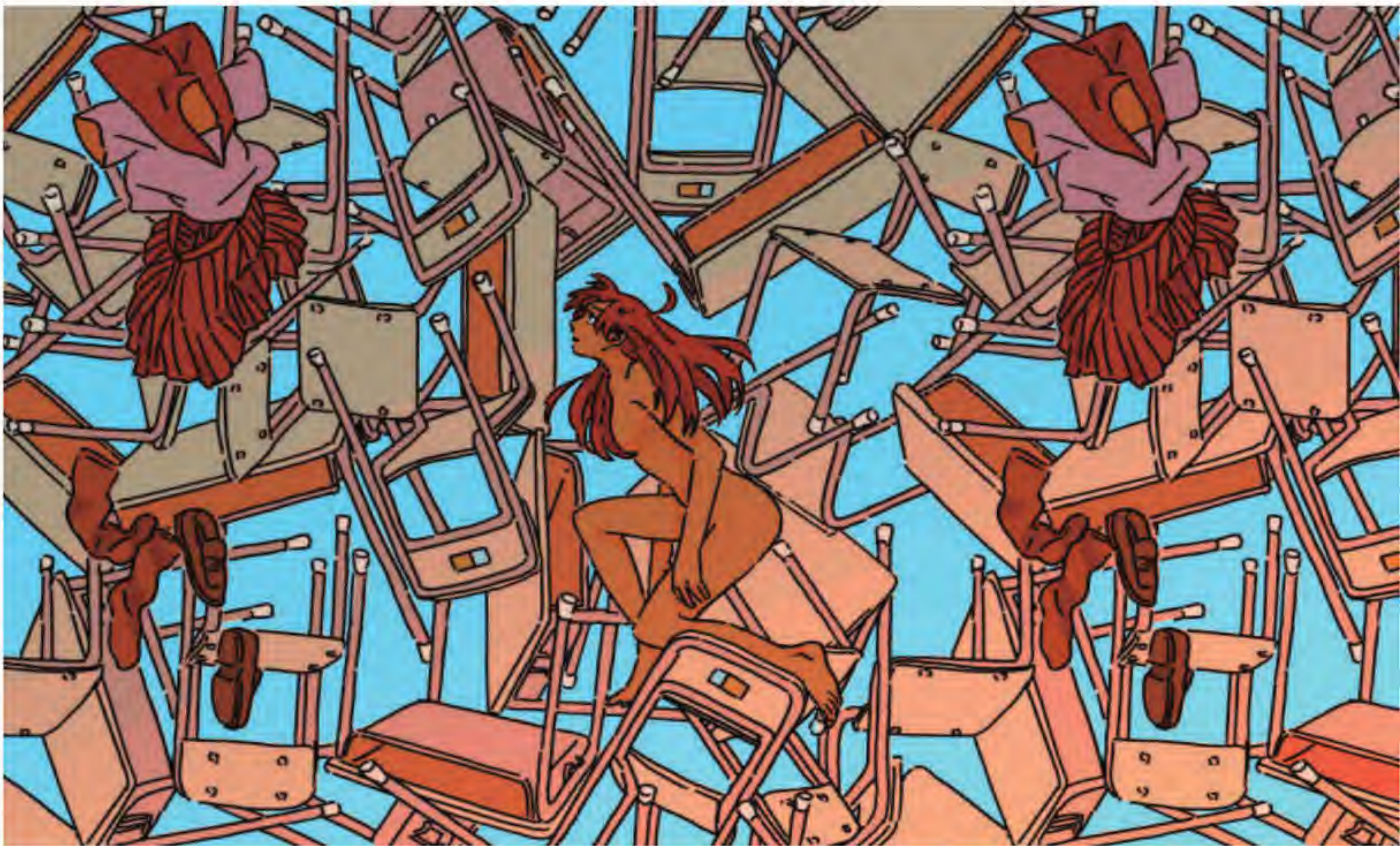




「春が今すぐ来てほしい」Personal Work／2015

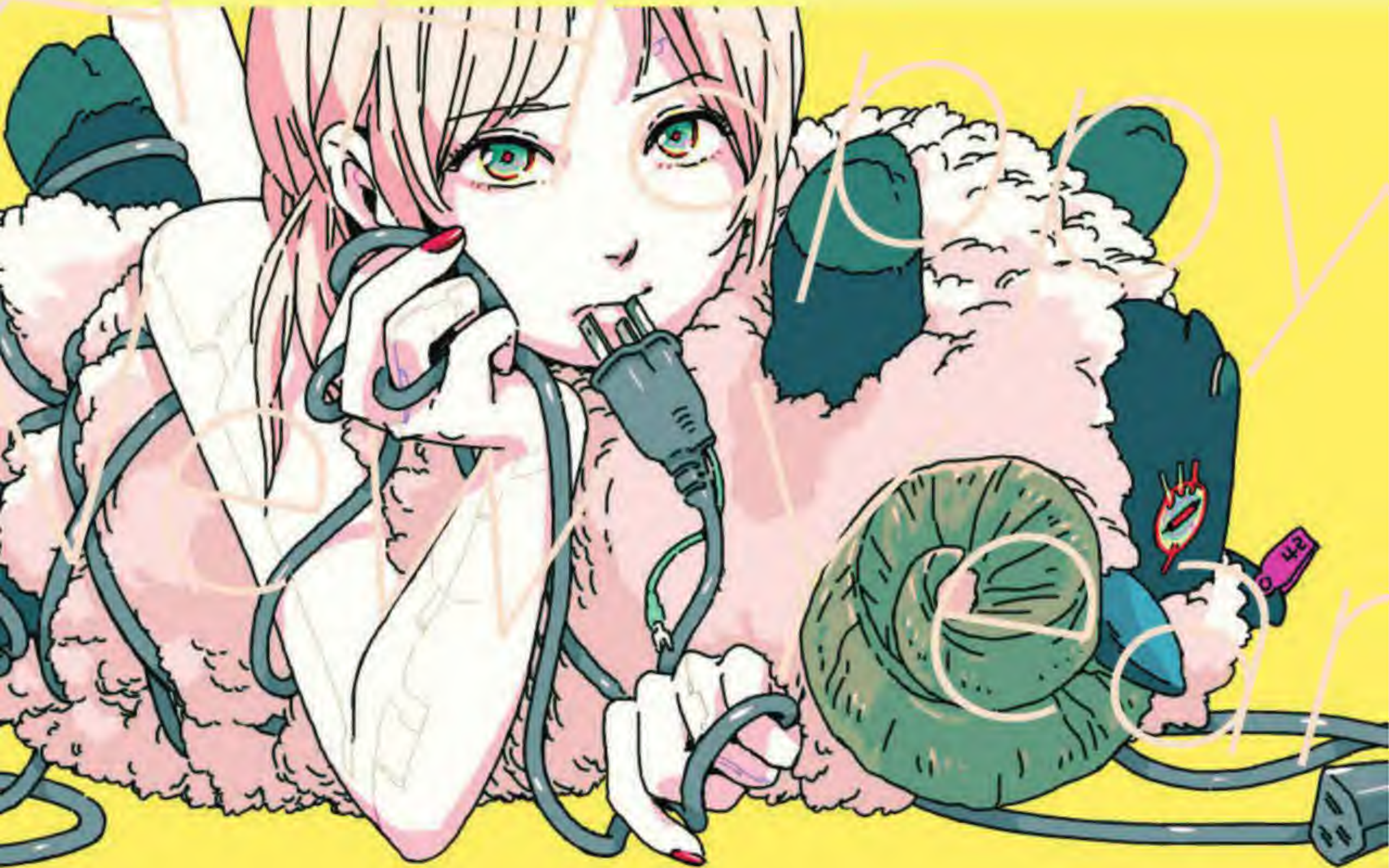


「17×63—鷹代航は覚えている—／水生大海」挿画／2017／祥伝社





「ループ・ループ・ループ」Personal Work/2011







「ティアズマガジン120」装画／2017／コミティア実行委員会



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

MAKING

PART 2





場所のイメージをラフに落とし込む

描く題材を決めたら、写真や実物などを見ながらその題材に対する理解を深めていきます。線画と着色の両面からさまざまなアイデアを出し、それをラフに落とし込んでいきます。

STEP

1 想像を広げながら描く題材を決める



影

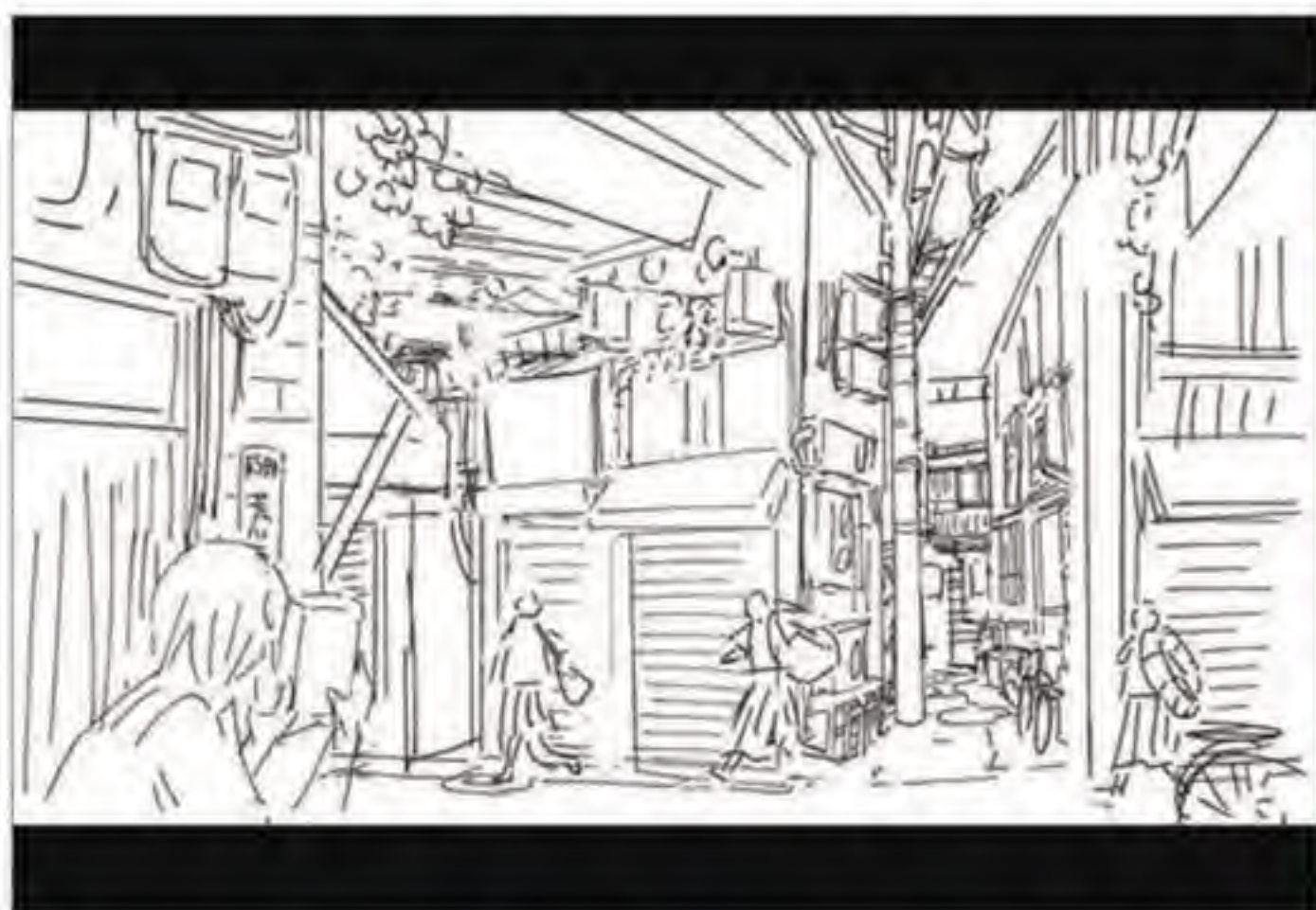


夜

今回は、路地裏や商店街の脇道などの「雑多な街並みの中で少し影になっているような通り」を主題とします。これまで団地を舞台とした作品でも「影」や「夜」を繰り返し描いてきましたが、人間の生活と隣りあわせでありながら何が起きているか分からない時間や空間には、ファンタジックな想像力が掻き立てられます。同じように、昼でも薄暗い商店街のアーケードは公の場でありながら密室めいた魅力があるので、そこで不可思議なことが起きている場面を描きたいと考えました。

STEP

2 構図と明暗を考えながら大ラフを描く



さらにシチュエーションを練っていきます。今回は通りから少し入った商店街の薄暗い建物の影から、何らかの手段を使って別の世界に移動する少女を描くことにして、構図を考えながら大ラフを作成していきます。ガランとした空間の広さや「街の中の影」の魅力を描くことを念頭に、ノドの位置を避けつつ人物などの要素を配置していきます(左)。左端には、非日常を覗き見ている人物を置いてアクセントとしました。光の強い部分には夕焼けらしい暖色を、中間から影にかけてはマゼンタ系の紫を、という具合に配色も固めていきます(右)。

STEP

3 場所の特徴を押さえながら線画を描く



実際の商店街の写真を参考にしつつ線画のラフを描き進めていきます。アーケードや舗装、商店街特有の花飾りなどの表通りらしい(ハレの場所らしい)華やかさと、ガランとした空間や広い影、シャッターを閉じた店並みなどの寂れた感じが生み出すギャップを際立たせるため、大ラフよりもアーケードを高く設定してみました。同時に、垂れ幕や看板、レトロな街灯、背景に見えているランドマークなど、ハレ感を高める要素や街並みを感じさせる要素をたくさん盛り込んでいきます。

STEP

4 ラフを描きながら人物のキャラクターを固める



線画のラフを描き進めながら、登場人物たちのキャラクターを固めていきます。メインの3人の少女のうち、左の子は自信があって堂々としているリーダータイプ、真ん中の大柄の子はオタク気質で備えを何重にもするタイプ、右の子は何ごとにもマイペース。そして手前の左端で彼女たちの様子をスマホで撮ろうとしている女の子は、服装などへのこだわりが強く単独行動が多いタイプ、といった具合に、余分なことまで連想を広げながらキャラクターを描いていきます。



STEP

5 ラフに着色して空間の雰囲気をつくる



線画のラフに沿って色ラフも描き込みを進めていきます。大ラフで大まかに明暗を描いたレイヤーに、そのまま色を塗り重ねていきます。今回は、商店街のハレの雰囲気を出すために、アーケードや花飾り、舗装タイルなどになるべく明るくいろいろな色を使うよう心がけて着色しました(上)。ちなみに、当初はマゼンタ系の紫色ベースで進めていたのですが、色自体に少しファンタジックなニュアンスがあるのでどうしても全体の印象が非日常的に偏りがちになってしまうなと感じられました。そこで、ラフをある程度塗りきった段階で、影になる部分を思い切って青系統に変更し、現実感を出そうと試んでいます(下)。



STEP

6 ポイントとなる部分を詳しく描き込む



ラフの段階で筆が乗ってくると、より具体的なイメージをつかむために、他より先んじて絵のポイントとなる部分を詳しく描き進めることがあります。今回は、左の路地の暗がりにある異世界への入り口部分と、路地から覗く夕暮れの空を少し詳しく描いています。

空間を意識しながら下描きを行う

ラフの段階で思い描いた空間の印象を大切にしながら線画の下描きを行い、着彩していきます。花飾りなどのハレのおめでたさと、影のあやしさが同居する雰囲気を意識して描き進めていきます。

STEP

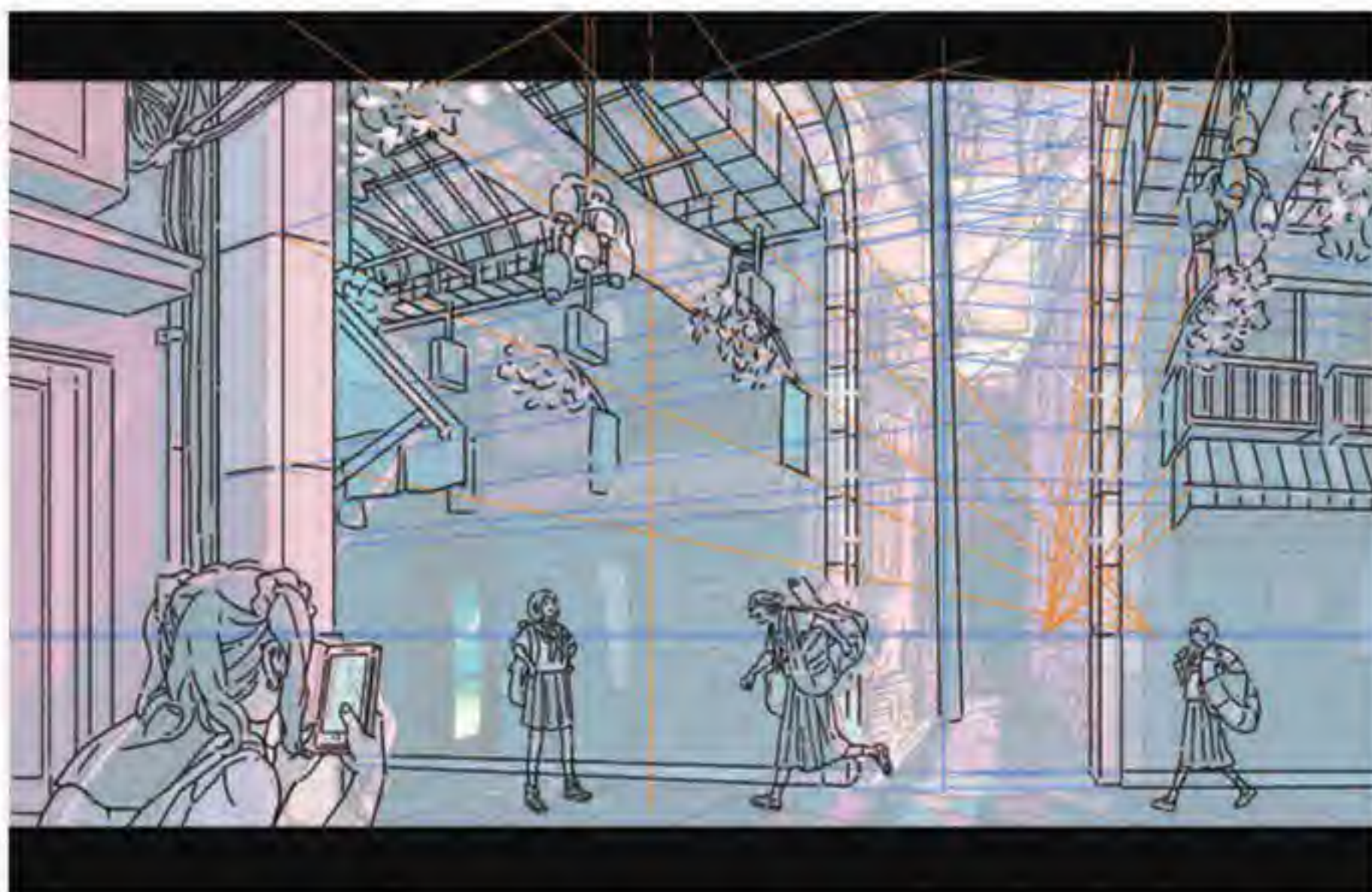
1 ラフを参考にしながら人物の線画を描く



ここまで描いたラフを参考にしながら線画の下描きを進めていきます。私の場合、線画は基本的に人物から描き、それにあわせて周りの印象をつくっていくようにしています。顔つきなどの細かい部分は清書の際に調整すればいいので、下描きの段階ではとりあえずの完成を目指してどんどん手を動かしていきます。

STEP

2 細かい部分まで線画を描き進める



人物の線画を一通り描いたら、その目線を基準に「パース定規」ツールを使って左右2方向にパースを設定します。この作品では、少しがんだ姿勢から覗き込んでいる左端の少女の目線を意識しています。定規の設定が終わったら、それにあわせて背景を描き進めていきます。室内のような狭い空間や描き慣れている空間は補助線を描かずに進めることもあるのですが、今回はあまり描いたことのない規模の空間なので、ざっくりとはありますが定規にあわせながら下描きを進めていきました。

STEP

3 細かい部分まで線画を描き進める



大まかな線画が描けたら、シャッターや地面の舗装、花飾り、奥の方に見える室外機、店舗のテントやのぼり旗の文字など、細かいところの線画を進めていきます(左)。シャッターの凹凸や舗装タイル、建物の外壁の筋、旗の文字などは、着彩が進んだ段階でバランスを見ながら線画の色を調整する可能性があるため、別のレイヤーに分けて描きました。たとえば、旗や店舗テントなどに書かれた文字については、ほかの要素と分けて見やすくするため暗赤色で描いています(右)。

STEP

4 線画の下描きにあわせて着彩する



線画の下描きが完成したら、続いて着彩を行います。ラフを作成した際にイメージをつかむために塗った色をベースに、線画の下描きにあわせて着彩して整えていきます(左)。同時に、旗や店舗テントなどに書かれた文字の線画も、周囲になじむよう色を調整していきます(右)。



STEP

5 ファンタジックな要素を強調して印象的に



作品のポイントとなる「異世界への入り口」をより印象的にみせる工夫をしたいと考え、左端の少女のスマホ画面に入り口内の風景が映っていない様子を描き、不可思議で異質な感じをプラスすることにしました。そこで、その入り口付近(左)をコピー＆ペーストし、[合成モード:乗算]にして調整を加えてスマホ画面に重ねています。同時に、入り口(実物の方)の上にドットの粗い「ENTER」という文字をあしらうなどして、アーケードゲームっぽさや異質感を強調しました(右)。

STEP

6 必要に応じて微調整し下描きを完成させる



気になる部分を微調整し、線画と着彩の下描きを完成させます。今回は下描きを一通り終えた時点で、線画も色味もイメージ通りの仕上がりになっていたので、大きな調整は行わず次のステップに進むことにしました。

デフォルメを意識して線画を描き込む

全体のデフォルメ感のバランスを意識しながら線画を描き込んでいきます。
細かい部分の形を整えながら、それぞれ見どころを引き立たせて絵の雰囲気を出していきます。

STEP

1 形を整えながらディテールを描き込む



線画の仕上げに取り掛かります。各モチーフの細部の形を整えながら、下描きで描いたよりも細かく描き込んでいきます。

STEP

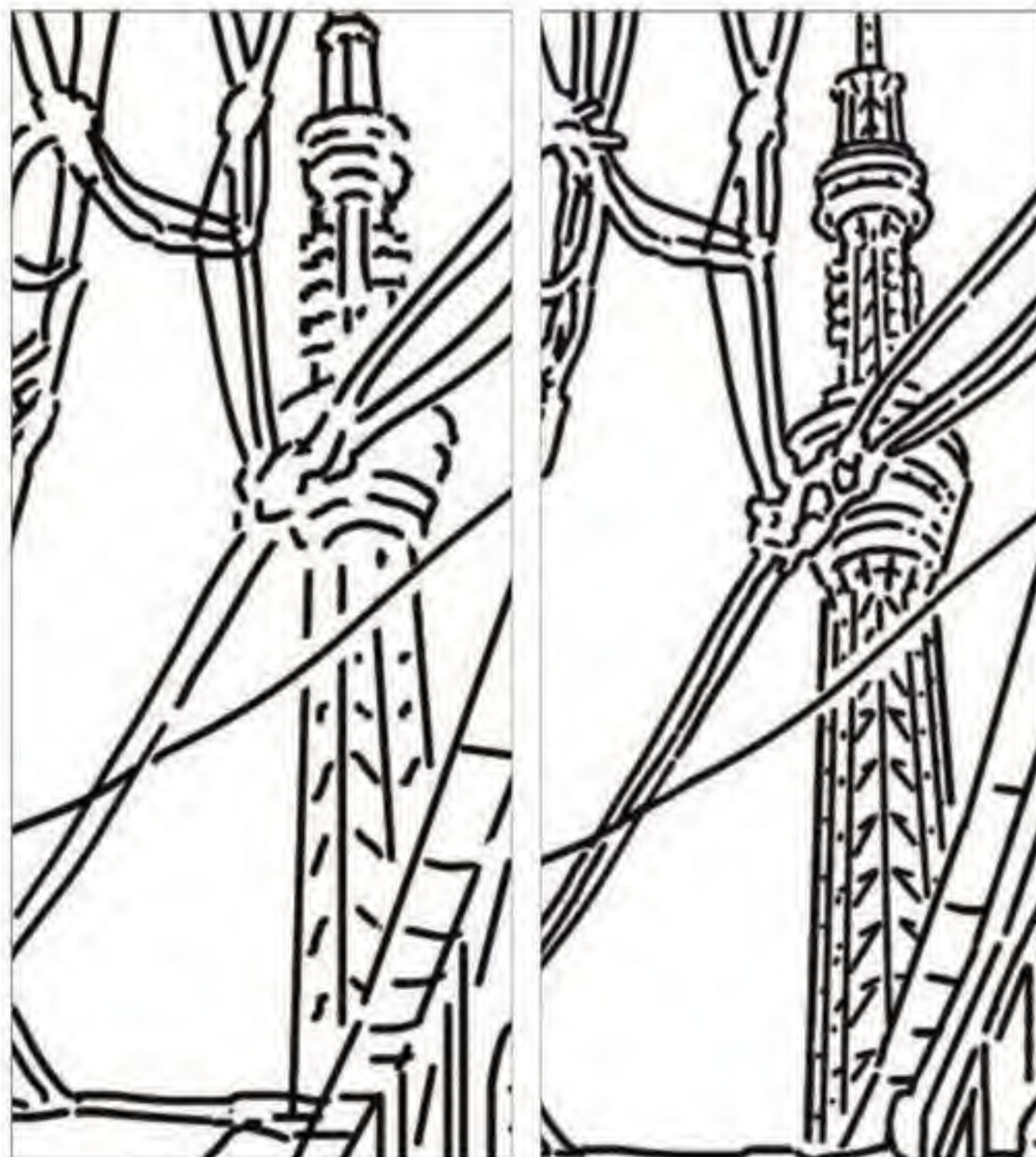
2 キャラクターの個性にあわせた顔つきに調整



キャラクターの個性にあわせて人物の顔つきを調整していきます。この作品は人物が中心の絵ではなく、人物も風景の要素のひとつのように引いた視点から描くことで全体の雰囲気をつくっていきたいので、あまり主張しすぎないよう適度なバランスでそれぞれの個性がわかる顔つきに仕上げていました。左が調整前、右が調整後です。

STEP

3 描き込みが足りないモチーフを修正する



人物の顔や身体と同じように、描き込みが足りないモチーフを細かく描き込んでいきます。たとえば商店街の建物の間に見えるスカイツリーのような特徴的な建物は、さまざまな角度からの写真を参考にして、どうデフォルメすれば最低限の線で描けるかを考えながら進めていきます。左が調整前、右が調整後です。

STEP

4 全体のバランスを確認しながら描き込む



電柱や室外機、街角の外壁に縦横無尽に走る電線、店舗の2階部分などを細かく描き込んでいきます。全体のバランスを確認しつつ、適切な描き込み具合を模索しながら進めます。左が調整前、右が調整後です。

STEP

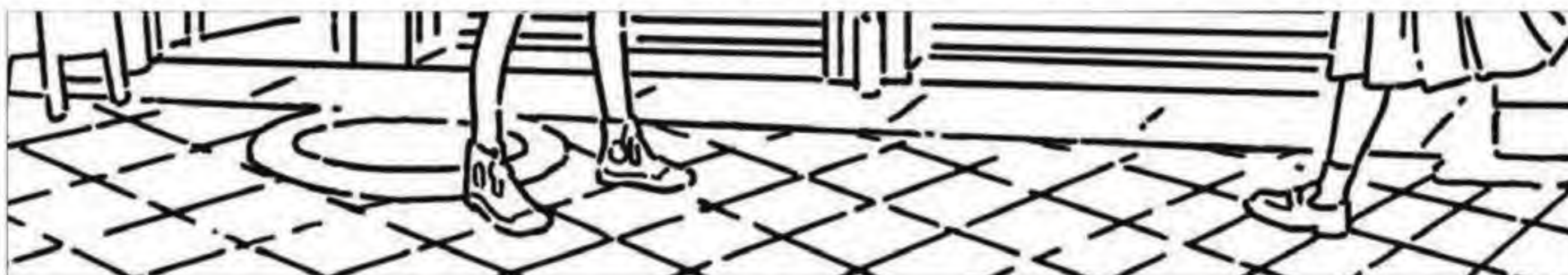
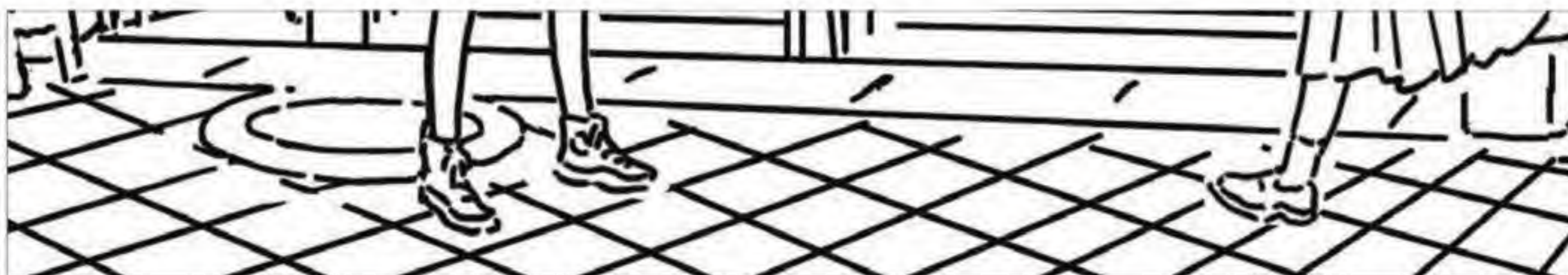
5 店舗テントやのぼり旗の文字の形を整える



同様に、店舗テントや看板、のぼり旗などに描かれた文字も形を整えていきます。その際、お店の名前のように具体的なイメージに直結するような言葉は、文字っぽく見えつつも何と書いてあるのか分からない形にとどめてみることにしました。少しこの空間全体のあやしさを高めつつ、あまり具体的に内容のありすぎる言葉を書いてしまい、イラストを見た人の意識がその意味に引っ張られてしまうことがないように、見せたい部分以外をぼかしたいという意図も少しあります。この作品の場合は、天井の横断幕の「実施中」やのぼり旗の「激安」、「各種」などの文字はちゃんと読めますが、それ以外は文字っぽいけれど実際の文字にはない形に描いています。

STEP

6 抜けを意識しながら線画を調整していく



線の密度が高くなって黒々としてしまった部分や、線がきっちりしすぎて固い印象になってしまった部分などに(上)、「抜け」をつかって軽さと手描き感をプラスしていきます(下)。逆に「抜け」をつくりすぎた部分は、線を描き加えていく場合もあります。

STEP

7 線の途切れやゴミを丁寧に修正する



描いては消し、描いては消しを繰り返していると、本来つながっているはずの線が途切れてしまっていたり、バリやゴミなどが残ってしまっていたりします(図の赤枠内)。そうした部分を修正して線をスムーズにしていきます。

STEP

8 カラーを整えて線画を仕上げる



ここまでで、線画の工程はひとまず終了です。最後に線画のカラーを整えて仕上げ、全体を見渡して気になる部分を調整していきます。

細部の色を整えて仕上げる

イラストの雰囲気損なわないよう配慮しつつ、細部のカラーを整えていきます。
全体によく目配りして、気になるところがあれば微調整して作品を仕上げていきます。

STEP

1 はみ出しや塗り残し、色ムラを修正する



塗りの仕上げを行っていきます。線画を修正した際に色のはみ出しや、塗り残した部分、色ムラが出ている部分などを(左)、細かい部分までひとつひとつ丁寧に潰していきます(右)。

STEP

2 色塗りだけで表現する部分を仕上げていく



画面右側の道路標識や、左端の少女が持っているスマホの画面など、線画を描かず、色塗りだけで表現する部分を描き込みます。実物の写真などを参考にしながら、周囲の塗りのベタ感や線画のタッチになじむよう、少なめの描き込みにとどめています。

STEP

3 部分的に色と色の境界をぼかす



この作風は、主線が太くて抑揚が少ないので、すべてをベタ塗りにして色と色の境界にエッジを効かせすぎると、ポップさが出すぎて肝心の空気感が失われてしまうことがあります。そこで一部の塗り(とくに広い面の塗り)については、色と色の境界がぼけた感じになるようアナログ的なニュアンスを少し残すことがあります。



STEP

4 階調をつけて影のつき方を和らげる

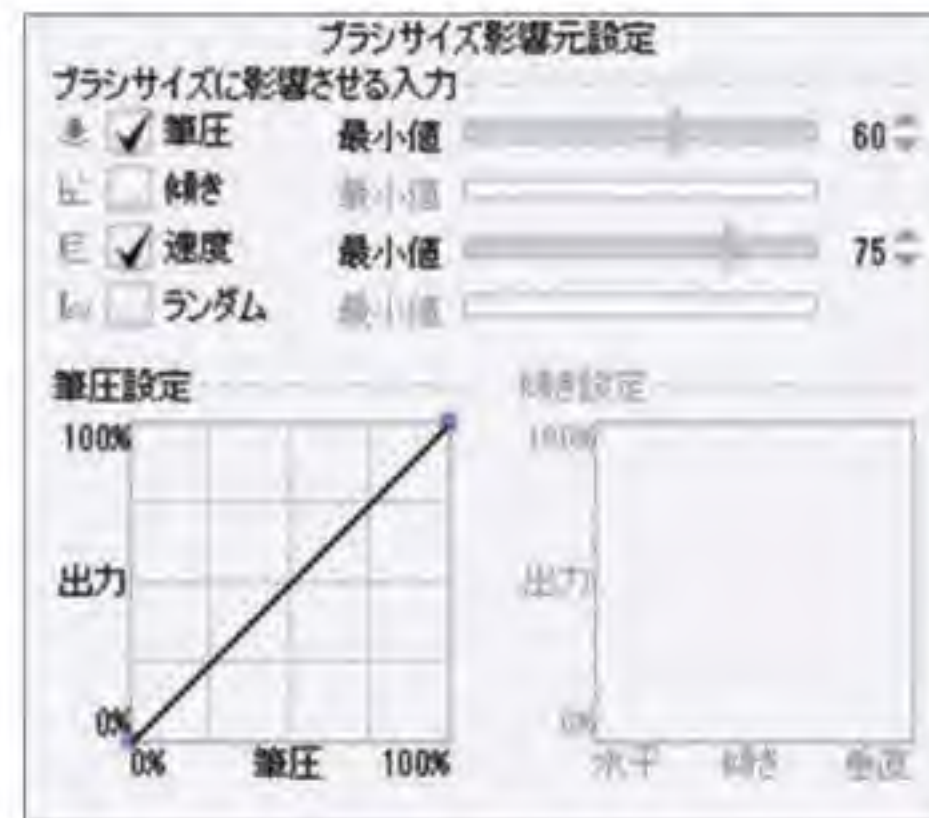


STEP 3と同様に、影になっている部分の影単色でベタ塗りするのではなく、数段階に階調をつけて周囲との境界を和らげるよう調整していきます。左が調整前、右が調整後です。



STEP

5 周囲との調和に配慮しながら空を塗り込む



空も塗り方によって印象が変わりやすく、ベタ塗りだと伝えたい空気感が全く失われてしまうことがあるので、周囲から浮かない程度にアナログ的なニュアンスを出しつつ塗り込んでいくことにします。今回の場合は、ラフの段階で[ペン]ツールの[丸ペン]で描いた雲の境界部分を、[筆]ツール→[墨]→[薄墨]でぼかしてなじませ、水彩風のやわらかな雰囲気仕上げました。右上が調整前、右下が調整後です。

STEP

6 波を意識しながら海を着彩する



同じように、異世界への入り口の内側に見えている海を描き込んでいきます。ここでは、波を意識しつつアナログ風の調子を残しながら、[ペン]ツールの[丸ペン]で色同士をあまりなじませないよう何段階かに分けて塗っていました。

STEP

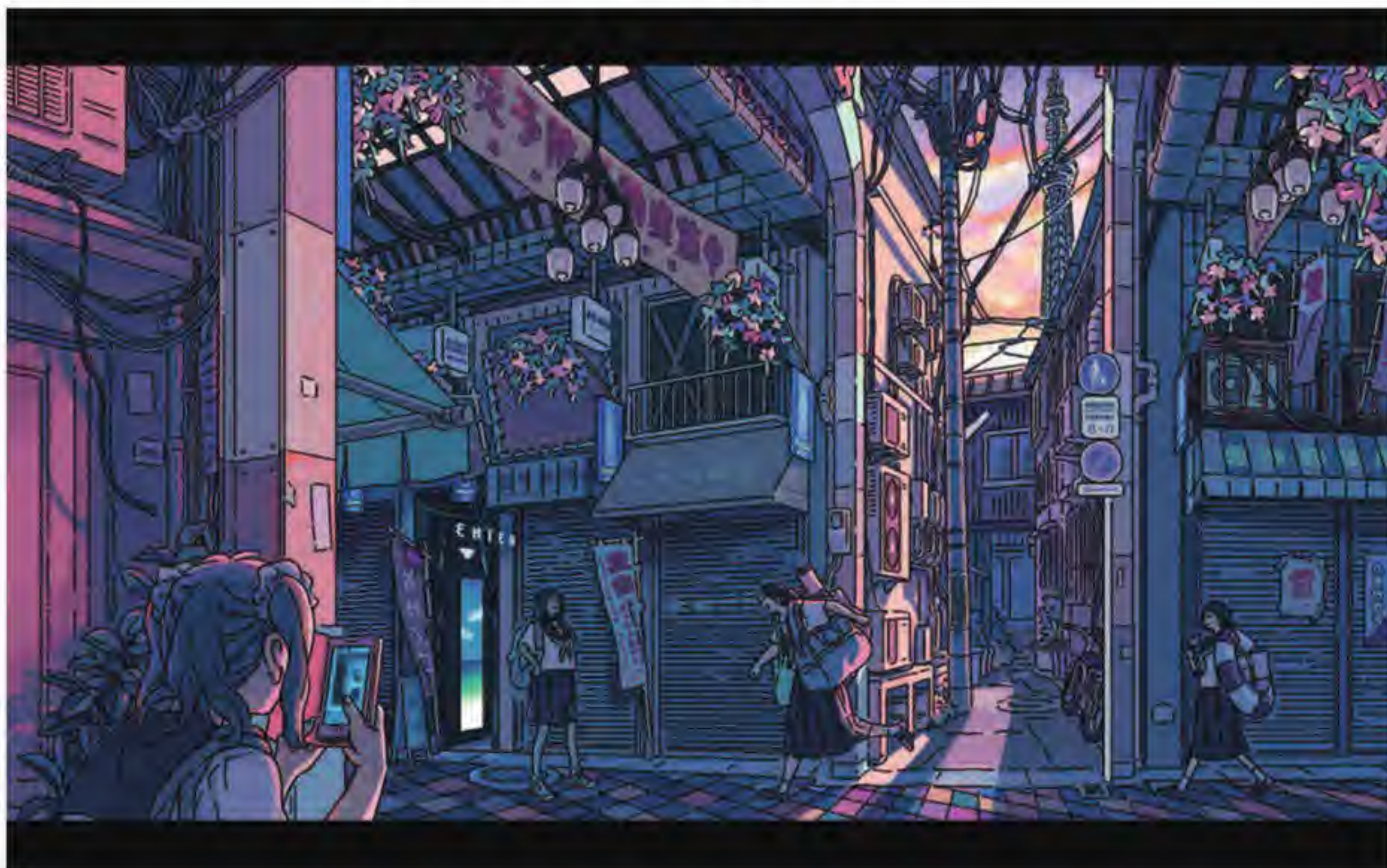
7 全体を確認して気になる部分を微調整



細かい部分まで着彩が終わったら、ズームインとズームアウトを繰り返して全体の印象を確認して気になる部分を微調整します。今回は、画面右のアーケードの線画がいつの間にか当初の位置からずれていたのを、その部分を修正しています。

STEP

8 全体の色調などを再検討して作品を仕上げる



最後に全体の色味などを検討し、必要に応じて[編集]メニュー→[色調補正]→[カラーバランス]などで微調整します。また、今回の作品は密閉感を強めるため絵の上下に黒帯をつけていますが、その部分を白にしたらどうなるかなど、デザイン的な面も再検討します。いろいろ試した結果、今回は調整の必要を感じなかったため、とくに変更せず完成としました。



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

INTERVIEW

INTERVIEW

丸紅 茜

日常の中にふいにファンタジーが紛れ込んでしまうような、豊かな発想力でイラストを描き上げる丸紅 茜。絵のルーツや「団地」というモチーフ。装画やキャラクターデザイン、漫画まで広がる活動について話を聞いた。

Interview & Text : Naoko Noguchi Photo : Akane Malbeni

絵は人生設計とは別の世界にあって
趣味で描き続けていくつもりだった

— 丸紅さんのイラストは2015年ごろからTwitterを通して拝見していましたが、その頃から確立されたスタイルがあり、基礎がしっかりした絵だと感じました。絵は小さい頃から描かれていたのですか？

そうですね。でも、写実的な絵を描くようになったのは中学や高校に入ってからです。子どもの頃はとにかく漫画が大好きで、3〜4歳くらいから棒人間みたいな単純な絵の漫画をたくさん描いていました。『ちびまる子ちゃん』や『クレヨンしんちゃん』のような記号的な絵柄を覚えて、それを真似したりしていましたね。見返してみると、小学2〜4年の間に大学ノート十数冊、

5,6年の間に500ページ以上あるんですよ。中学校では美術部と文芸部に入っていたのですが、どちらも趣味として楽しく作りたい気持ちで、プロになれるとは全く思っていませんでした。

— では美術系の大学や専門学校に進まれたわけではないんですね。

はい。中高生の頃は勉強ばかりしていて、その合間に絵を描いていました。絵は自分の進路とはまるっきり別のところにある、空想の世界だったんです。大学も法学部でしたし、大人になって、社会人になってもずっとそのノリで描き続けていました。趣味で絵を描き続けていこうっていう人生設計だったんです。まさかイラストを仕事で描くことになるとは……。

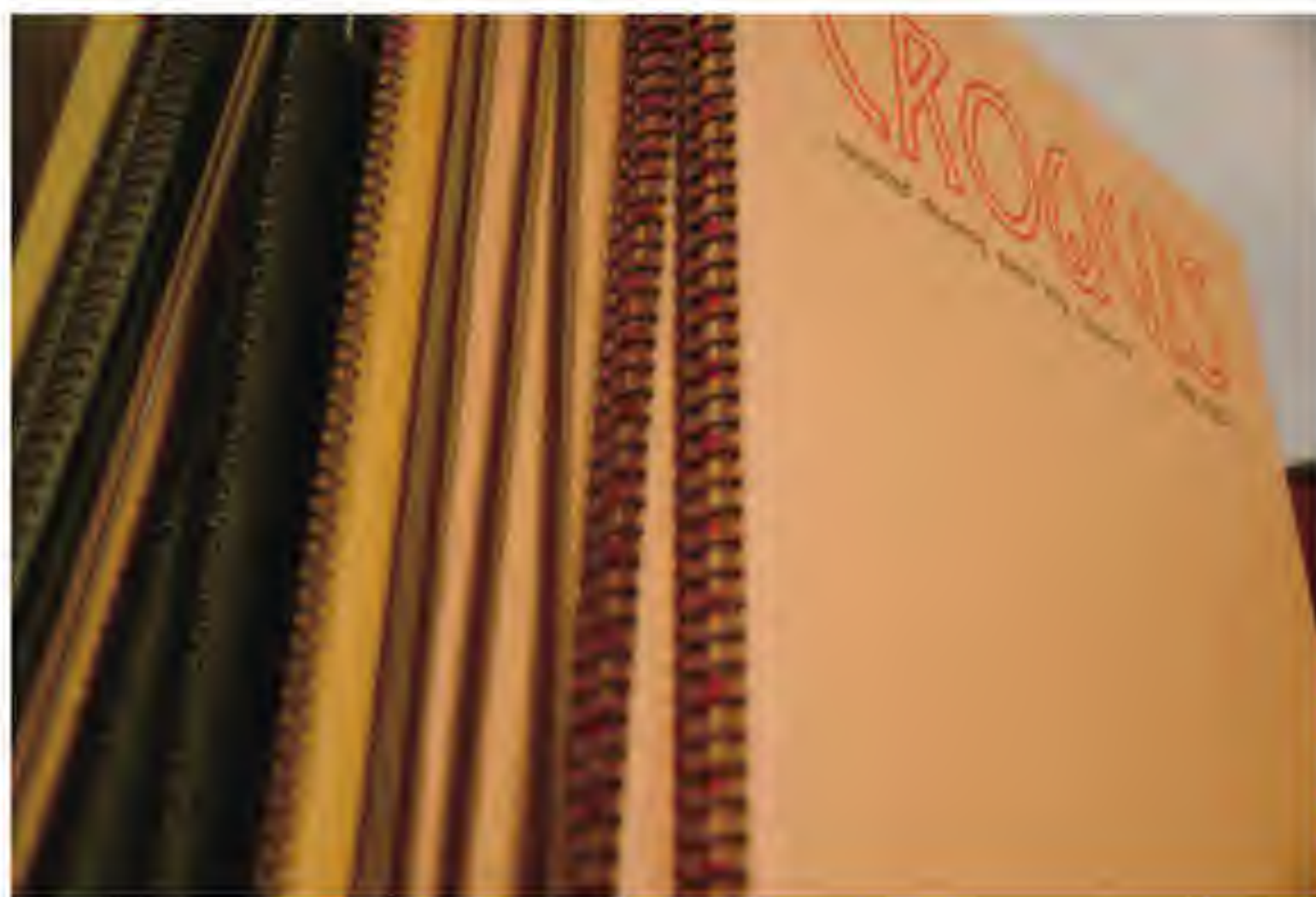
— 趣味だったはずの絵が仕事になって、本格的にイ



生まれ故郷である那覇市の風景。「沖縄は光が強く、色が明るく、影が濃い。この記憶でイラストの色彩を組み立ててしまう癖があると思います」



普段仕事をしている作業机。「団地の風景もそうですが、無機質な中の『野生』『土着』に落ち着きを覚えるので、土系の色や民芸系の小物が増えがちです」



常用しているクロッキー帳。「クロッキー帳のサイズはB4で、年に5冊くらいの程よいペースで消費されています」

ラストレーターとしてやっていこうと思ったのには何かきっかけがあるのでしょうか？

ありがたいことですが、単純に引き合いが増えたのがあります。特にCOMITIA120（2017年5月開催）の『ティアズマガジン』の表紙を描かせてもらって以降、イラストも漫画も、お声がけいただくことが増えてきました。イラストの仕事は、外から必要とされない限り発生しないので、私が望むか否かよりも時の運や流れみたいな要素が強いように思っています。自分の創作は自分にとっては常に必要なもので趣味としては続いてきましたが、こんなに外からの流れが来ることは人生に一度かもしれない。それなら望まれる間はそこに乗ってみよう。ダメだったらまた考えよう、と。

【 正方形の画角やデフォルメなど
絵を描く際に「縛り」があるほうが面白い 】

——絵を描いていく上で、影響を受けた人や作品、あるいは身近な物事にはどんなものがありますか？

イラストレーターのスカイエマさんや、アニメーターの吉田健一さん。漫画家の松本大洋さん。あと今日マチ子さんも。どなたの絵も空間の広がりがあり、子どもたちが生き生きと躍動している。絵から物語が続いていきそうな感じとか、そのまま自分の絵につながっていると思います。色については、沖縄で生まれ育った影響があるかもしれません。わりとはっきりした色使いになりがちで。海をよく描いたりとか、青系でま



これまでに制作した同人誌。「本業の傍ら、2016～2018の間に同人誌9種520ページを制作していました」

とめることが多いのも、気持ちのいい風景を思い出すと、自然にそういうものが出てくるんですよね。

——絵のこだわりについても詳しく聞かせてください。丸紅さんの絵のタッチは、太めのさらりとした線で、でも塗りにはムラや質感を持たせていて……というのが特徴的だと思います。

社会人になったとき、働きながら趣味で絵を描いていくために、描き方を意識的に工夫したんです。写実的で細密な絵にもすごく憧れはあるんですが、それだと時間がかかってしまう。私は絵を「発想」するのが好きで、描きたいものはめちゃくちゃ湧いてくるので、それをどんどん完成させるようにしていかないと意味がないなと。シンプルなタッチで好きな絵もたくさんあって、スカイエマさんもそうですし、他には中村佑介さんとか。長場 雄さんの表現も、この限られた線だけで伝わるのってすごいですよね。そうした好きな絵柄を参考にしながら、自分がやりたいことと照らし合わせて、今の画風を作り上げていきました。作風があまりブレないようにしたいので、描き込みすぎた際はあえて削ることもあります。

——試行錯誤されながら辿り着いたスタイルなんです

ね。

そうですね、まだ研究の余地があるなと思っています。今でも描いたことのないモチーフが出てくると、その都度、デフォルメの仕方を考えながら描いていて、逆に時間がかかっている気もするのですが。

——パーソナルワークの作品は正方形の画角で描かれていることが多いですが、それはどういうところから？ 実は偶然生まれたものなんです。「ワンドロ」ってご存知ですか？ 1時間で描くドローイングのことなのですが、2015年くらいからTwitterでは流行っていて、私もやってみようと思ったときに、たまたまキャンバスの設定が正方形でそのまま描いたのがきっかけです。描いてみたらうまく嵌まったので、その後も正方形で描き続けています。絵を描くときに「縛り」があるほうが面白いんですよ。それは画風自体にもあって、デフォルメが強いので例えば顔を細かく描き込むことはできないのですが、でもその縛りの中で顔つきや表情のニュアンスをどう表現するかを考えるのが面白い。また、パーソナルワークの連作については、20枚くらい描いてみたところで「私はこういう統一感のあるものが好きだな」と分かりました。ある程度集中して大量

に出力してみることで、経験から見えてくることがあるなと思いますね。

— 物語の中のあるワンシーンを切り取ったような印象というか、構図も独特で、それが見ていて気持ちがいいなと感じます。ゲームもお好きだとのことで、構図やポーズにゲームからの影響も感じるのですが。

小さい頃は『星のカービィ』シリーズが大好きで、絵を描くときのBGMにしたり、夜、夢の中で自分だけのコースを作り出してしまうほどのめり込んでいました。RPGよりもアクションゲームの影響が強くあるかなと思います。体が動くと、気持ちも楽しくなるので。そういう臨場感も表現したいと思っています。最近はなかなかプレイする時間が取れないのですが、『GRAVITY DAZE』はすごく気に入っています。

あらゆるものが混ざり合う「団地」はファンタジーが生まれやすい場所

— モチーフについても伺いたいのですが、やはり丸紅さんの描かれるモチーフで外せないのが「団地」だと思います。団地に感じている魅力ってどんなところでしょうか？

大学で上京してから東東京に住んでいる期間が長いのですが、東京の東側って古い風景と新しい風景が混ざり合っているエリアだと思うんですね。その中で団地ってすごく目につくんですよ。古くなっている建物

が多いので、都市の中の遺跡のように感じられるところもあるし、でも、当たり前ですが今も人が普通に暮らしている。長く住まれている方が農園を作ったり、自由にカスタマイズされる一方で、人が住まない棟があったり、草も生え放題で放置されているところもあったり、海外からの方も増えて、新しいエネルギーが入ってきています。私にとって団地はノスタルジーの対象ではなくて、現在の東京を感じる場所なんですよ。ありとあらゆるものが集まってきている、そういうところってファンタジーが生まれやすいと思うので。

— 日常とファンタジー、空想的なものが隣り合わせにあるのは、まさに丸紅さんの絵の魅力でもあると思います。

隣の人の生活もある意味ではファンタジーですし、自分の生活と、それ以外のものが壁一枚隔てて隣接しているところに緊張感があると思います。空想的なものを描いていきたいのですが、それが自分が生きている現実や、実際にある場所と地続きであってほしい。団地は内と外、公共と私的なスペース、過去と現在など異質なものが隣り合って沢山の境界が存在しているので、その感じが出しやすい場所だと思います。

— もう一つ、モチーフで伺ってみたいと思っていたのが「魔女」についてです。一見、普通の女子高生が空を飛んでいたり、「魔法が使える女の子」がよく出てき



本棚の様子の一部。「読書が好きなのですが整頓は苦手です。画像や映像と同じくらい、文章も大事なイメージ源になっています」



作業机脇の“神棚”と呼んでいる小スペース。「神棚には背表紙を見ただけでも色々な絵が浮かんでパワーをもらえる本を、気分で入れ替えつつ並べています」

ますよね。

第一に、かつては自分も女の子だったので想像しやすいのがあります。あと私の絵には必ずしも主人公が描かれているわけではないというか……団地を散歩していたらたまたま魔法を使っている人が目に入ってきて、「あれ、お隣のお姉ちゃんじゃない？」と気づくくらいの身近さを出したいんです。身近な人に、ちょっと不思議なことが起きていたら面白いという感覚ですね。絵を観る側の立場で言えば、誰もが10代を通過してきたので身近に感じられるのではないかなと。これから年代や国籍なども幅広く、もっといろいろな人を描いてみたいなとは考えています。

イラストでも漫画でも
自分なりの個性を模索している

——丸紅さんの絵の描き方についても少し教えてください。

完全にデジタルで、ツールはCLIP STUDIO PAINT一本です。以前はSAIを使っていたのですが、CLIP STUDIOは線の感じが違うので、いろいろ試しながら使っています。

——下描きの工程などもデジタルで？

ラフから全部、CLIP STUDIOで描いています。日頃からアイデアや構図のイメージだけは溜まっているので、それをどんどん出していく感じですね。色は感覚的に決めているので、塗り始めてから考えます。

——近年のイラストの仕事で特に「自分らしさが出せたな」と思われている仕事はありますか？

やっぱり最初にお話しした『ティアズマガジン』の表紙ですね。COMITIA代表の中村公彦さんから、海の中と団地の絵にしてほしいというご指定をいただいて。自分らしさが出ているという意味では、この絵が一番かなと思います。

——装画などのお仕事の他にも、DAOKO『ほく』のアニメーションMVでは、キャラクターデザインを担当されていますよね。今っぽいお仕事で格好いいなと思いました。

MV中の絵は他の方に描いていただいているのですが、見た時は「動いている！」と思って感動しました。キャラクターデザイン自体も初めてで、ただ大学時代には毎年大量に似顔絵を描いたりしていたので、自分の画風の中でその人らしさを描く経験が生かされたかな



3年ほど前から飼っている金魚。「がつつきが凄い。水の中の動きや浮遊感を想像するのに役立っているのかもしれない」

どんどん作風を更新しながら 新しい仕事にも挑戦していきたい

と思います。装画の仕事も増えてきて、文章から登場人物の顔やキャラクター像を考えて描くのが楽しいですね。これからもっと上手く描けるようになっていければいいなと思っています。

—— 同人活動では前から旅行記などを漫画で描かれていますし、COMICポラリスでの連載など商業媒体へも漫画を掲載されています。漫画のお仕事については今後も広げられていく予定なのでしょうか。

できれば今後は漫画にも注力していきたいと思っています。イラストは作者本人は前面に出ず、一歩引いた立ち位置からのほうが表現しやすいのですが、漫画はその逆で、話にも絵にもより自分なりの味を出していく必要があります。イラストは引き続き今の作風を掘り下げていきたいと思っているので、漫画では、それとはまた違う個性の出し方を模索しているところです。

—— 最後に、これから手がけていきたい仕事や、挑戦してみたいと思っていることについて聞かせてください。引き続き、装画や音楽関係のお仕事を増やしていけたら嬉しいです。憧れの話をするなら、自分の絵がゲームに使われているところを見たいです。『塊魂』というゲームが大好きで、一風変わったコンセプトと、画面がぐりぐり動くのが面白くて。そういった立体感を生かした作品の中で自分の絵を見てみたい気持ちがあります。あとはいつも動きを想像しながら人物を描いているので、アニメで自分の絵が動くところが見られたら嬉しいなと思います。仕事でも趣味でもまだまだ自分の絵の魅力を追求しているところですし、何でもその時代らしさを捉えている今っぽい表現が好きなので、どんどん自分の作風も更新しつつ、新しいことにも挑戦していきたいです。

PROFILE

丸紅 茜

2016年より会社員生活の傍ら、同人活動を開始。同年よりイラストの仕事も手がける。2018年の仕事に『メゾン刻の湯』『17×63』『カレーなる逆襲！』『そいねドリーマー』書籍装画、『国道食堂』連載挿画、『Lefty Hand Covers II』『イマジナリーノンフィクション』CDジャケット、『ホトハシル』MV素材ほか。

URL malbeni.com

Twitter malbeni

STAFF

カバーイラストレーション	丸紅 茜
装幀	有馬トモユキ
本文デザイン	waonica
レイアウト	平野雅彦
編集協力	野口尚子、山口 優
企画・編集	平泉康児

イラストレーション メイキング アンド ビジュアル ブック

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

マル ベニ アカネ

丸紅 茜

2019年 1 月23日 初版第 1 刷発行

著者	マルベニ アカネ 丸紅 茜
発行人	佐々木 幹夫
発行所	株式会社 翔泳社 [https://www.shoeisha.co.jp]
印刷・製本	株式会社 廣済堂

© 2019 AKANE MALBENI

*本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
*本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。
*落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705 までご連絡ください。

ISBN978-4-7981-5438-1 Printed in Japan

この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製(コピー)、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。
また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。

2019年01月18日 電子書籍版発行

※印刷出版とは異なる表記・表現場合があります。予めご了承ください。

※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。

※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。